

# СТРАНА ИГР

<http://www.gameland.ru>

**ОБЗОР 58 ИГР**

**ТАКТИКА  
К 5 ИГРАМ**

**СЕКРЕТЫ  
К 20 ИГРАМ**

EverQuest  
Jagged Alliance 2  
Fighter Squadron

Apocalypse,  
Heart of Darkness,  
Motocross Madness,  
Interstate'82, Godzilla,  
Fallout 2, Rainbow Six,  
Wild 9, Sonic Adventure,  
Civilization: Call to Power...

Демо-версию игры вы найдете на нашем CD

Полное прохождение **MECHCOMMANDER, COMMANDOS**

GAMELAND PUBLISHING



0 004028 3



# Ну что, сыграем?



Покупайте игру WarGames с полной документацией на русском языке  
в магазинах: «1С: Мультимедиа», «Компьюлинк», «Партия»,  
«Белый Ветер – ДВМ», «Мир», «Союз», «Game Land», «R-Style»

По вопросам оптовых закупок обращайтесь в компанию «СОФТ КЛАБ»  
Телефон: (095) 232-6952, факс: (095) 238-3889, e-mail: [info@softclub.ru](mailto:info@softclub.ru)

Приглашаем к сотрудничеству московских и региональных дилеров



# WAR GAMES





# ЕВРОПЕЙСКИЙ ЧЕМПИОНАТ

## ТЕККЕН 3

### ВНИМАНИЕ !

Каждый обладатель Sony PlayStation сможет принять участие в грандиозном чемпионате по Tekken 3.

Чемпионат будет проходить с сентября по ноябрь 1998 года.

Победит тот, кто наберет самое большое количество очков и запишет свой результат на Memory Card.

**Разыгрывается 1000 призов:**

PlayStation, Dual Shock, майки и сумки с символикой PlayStation.

**Главный приз:**

Поездка в Лондон на финал чемпионата.

Победитель финала получит приз —

# \$20 000

**Покупайте оригинальный Tekken 3, тренируйтесь и вы победите!**

В чемпионате могут участвовать только владельцы оригинальной игры Tekken 3 версии PAL. Подробные условия проведения чемпионата читайте в журналах Official PlayStation №9 и Страна Игр №10.



# ШЕСТОЕ ИЗМЕРЕНИЕ



Н На первый взгляд может показаться, что в комнате никого нет. Однако, стоит лишь подлететь поближе...



В Вам никогда не приходило в голову, что существует еще один вид слалома - между прутьями спинки кровати? У вас будет достойный соперник.



С Старый чердак, где выживший из ума чернокнижник творит свои темные дела.



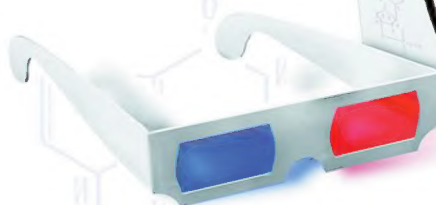
# Необыкновенное трехмерное приключение.

В каждой  
коробке -  
стереоочки!

- В** "Шестом измерении" Вам предстоит:
- по-иному взглянуть на окружающий мир и его обитателей;
  - забраться в самые укромные места, о существовании которых обычные люди даже не подозревают;
  - обнаружить там бурную жизнь маленьких персонажей;
  - активно поучаствовать в глобальных событиях местного значения.

- В** игре реализованы:
- поддержка большинства трехмерных ускорителей, в том числе на базе микросхем 3Dfx Voodoo, 3Dfx Voodoo 2, Intel 740, Nvidia Riva 128, Permedia 2, ATI Rage Pro, PowerVR, PowerVR 2;
  - удобное управление любыми перемещениями с помощью мыши (джойстика);
  - стереорежим, позволяющий получить действительно объемное изображение на экране обычного монитора с помощью красно-синих стереоочков;
  - модель пчелиного зрения.

[www.nikita.ru](http://www.nikita.ru)



#### Системные требования:

- Операционная система Windows® 95, Windows® 98;
- Компьютер с процессором Intel Pentium® 100 МГц или выше;
- 4-х скоростной CD-ROM привод;
- Windows® - совместимая звуковая карта;
- Управление - мышь (джойстик, клавиатура).



Наилучший результат достигается  
на компьютере с процессором Intel Pentium® II



## СОДЕРЖАНИЕ НОМЕРА

054



144



### Реклама в HOMEPE:

«1С» .....	4-я стр. обл., 015, 053, 055, 119
Amber .....	008, 009
Compulink .....	194, 195
GameLand .....	057, 091
LEITEIT .....	125
LITE PRO .....	065, 095
Multimedia Club .....	019, 021
New Media Generation .....	033, 035
NORD .....	051
SNOWBALL .....	041
Soft Club .....	002
Sony .....	003, 109, 127, 183
Sony .....	003, 109, 127, 183
TAITRINIC .....	023
«Акепта» .....	027
«Бука» .....	049
«Дока» .....	085
«ВЫРАСТАЙ-КА» .....	102, 103
«Клуб ДИТТО» .....	037
«Зареаль» .....	011
«Издательский Дом Домашний Компьютер» .....	017
«Инфорсер» .....	065
Клуб «Орки» .....	013, 045
«Мир Интернет» .....	025
«НИКИТА» .....	004, 005
ПРОМТ .....	061, 063
Радио «Станция» .....	083

### «СИ» представляет... 006

Оглавление	6
Activate'98	10
Содержание CD	12
Новости с Борисом Романовым	14
Железные новости с Сергеем Овчинниковым	18
Покупки с Эдуардом Раушенбахом:	
Выбираем колонки	20

### ХИТ? 028

Everquest	28
Requiem	36
Jagged Alliance 2	38
Fighter Squadron	44
Sin	50
Ярость	54

### ОНЛАЙН 058

Интернет с Сергеем Долинским	58
------------------------------	----

### ГАЛЕРЕЯ 066

Галерея незаконченных проектов	66
--------------------------------	----

### В разработке 074

Interstate 82	74
Civilization: Call to Power	76
UltraFighters	76
Revenant	77
Sword&Sorcery	78
Heretic II	80
101: The 101st Airborne in Normandy	82
Dead Reckoning	84
Giants	86
StarCon	88
WarTorn	89
Ranbow Six	90
Fallout2	92
Aliens vs. Predator	94
Legacy of the Watchers: Nightfall	96
Valhalla	98
Conflict of Nations	98
Аркона	99
West Front	99
People's General	100
Machines	100
Gunmetal	101
Combat Mission	101
Lode Runner 2	104

086



Sega Rally Championship 2	104	Комиксы	186
Wild 9	105	Письма	188
Apocalypse	106	Кроссворд	192
Shadowmadness	108		
Destrega	108		
Wipeout 64	110		
Winback	111		
Top Gear overdrive	112		
ShadowGate	112		
Godzilla	113		
Pen Pen	114		
Sonic Adventure DC	115		
Monster Breed	115		

### Обзор 116

Commandos	116
MotoCross Madness	120
X-COM: Interceptor	122
Heart of Darkness	126
Colin Mc Rae Rally	128
F1 N64	130

### ТАКТИКА 131

Might & Magic VI	131
Unreal	144
MechCommander	150
Commandos	162
Вангеры	172

### Обратная СВЯЗЬ 179

Анкета	179
Секреты	181
Секреты PC	181
Секреты PlayStation	182
Секреты Nintendo 64	184
Internet TOP 100	185

090



098



106



113



### Содержание CD:

На диске к СЕНТЯБРЬСКОМУ номеру вы сможете найти:

#### ДЕМО версии ИГР:

SIN  
Евразия: Апокалипсис  
Fatal Abyss  
Small Soldiers  
Survival.  
European Air War

Аркона  
Asteroids  
Beneath  
Civilization  
Everquest  
Fighter Squadron  
Heavy Gear II  
Heretic II  
SiN  
Tai-Fu  
Tenchu

Third World

#### УТИЛИТЫ, ПАТЧИ и ДРАЙВЕРЫ:

Internet Explorer 4.01  
русской и паневропейской версии  
Microsoft Media Player  
Антивирусный пакет  
Antiviral Toolkit Pro

#### Видео РОЛИКИ:

Apocalypse

096







500.000 посетитель сайта [www.gameland.ru](http://www.gameland.ru). Поздравляем, Борис!



116

СПИСОК ИГР в алфавитном порядке

PC			Nintendo 64		
101: The 101st Airborne in Normandy	82		F1 N64	130	
Combat Mission	101		ShadowGate	112	
Commandos	116, 162		Top Gear Overdrive	112	
Conflict of Nations	98		Winback	111	
Colin Mc Rae Rally	128		Wipeout 64	110	
Civilization: Call to Power	76				
Dead Reckoning	84				
Everquest	28				
Fallout2	92				
Fighter Squadron	44				
Gunmetal	101				
Heart of Darkness	126				
Heretic II	80				
Interstate 82	74				
Jagged Alliance 2	38				
Legacy of the Watchers: Nightfall	96				
Lode Runner 2	104				
M&M6	131				
Machines	100				
MechCommander	150				
MotoCross Madness	120				
People's General	100				
Ranbow Six	90				
Requiem	36				
Revenant	77				
Sega Rally					
Championship 2	104				
Sin	50				
StarCon	88				
Sword&Sorcery	78				
UltraFighters	76				
Valhalla	98				
WarTorn	89				
West Front	99				
X-COM: Interceptor	122				
Аркона	99				
Вангеры	172				
Ярость	54				
PlayStation			Dreamcast		
Aliens vs. Predator	94		Godzilla Generations	113	
Apocalypse	106		Monster Breed	115	
Colin Mc Rae Rally	128		Pen Pen	114	
Destrega	108		Sega Rally		
Giants	86		Championship 2	104	
Shadowmadness	108		Sonic Adventure	115	
Wild 9	105				

Учредитель и Издатель:  
ИЧП «Агарун Компани»

Директор:  
Дмитрий Агарун [dmitri@gameland.ru](mailto:dmitri@gameland.ru)

Администратор:  
Владислав Пискунов [vlad@gameland.ru](mailto:vlad@gameland.ru)

Главный Редактор:  
Сергей Лянге [serge@gameland.ru](mailto:serge@gameland.ru)

Редактор РС:  
Сергей Амирджанов [amir@gameland.ru](mailto:amir@gameland.ru)

Редактор Видео:  
Борис Романов [borisr@gameland.ru](mailto:borisr@gameland.ru)

Редактор Рубрики Онлайн:  
Сергей Долинский [dolser@gameland.ru](mailto:dolser@gameland.ru)

Технический Редактор:  
Сергей Овчинников [ovch@gameland.ru](mailto:ovch@gameland.ru)

Web-мастер:  
Борис Скворцов [boris@gameland.ru](mailto:boris@gameland.ru)

Web-Редактор:  
Академик [akademik@gameland.ru](mailto:akademik@gameland.ru)

Корреспондент в США:  
Эммануил Эдж [emik@gameland.ru](mailto:emik@gameland.ru)

Дизайн, Верстка, Цветовоеделение  
и Иллюстрации:  
Сергей Лянге,  
Леонид Андруцкий [leonid@gameland.ru](mailto:leonid@gameland.ru),  
Владислав Пискунов

Фото:  
Владислав Пискунов

Корректор:  
Виталий Гербачевский [vr@gameland.ru](mailto:vr@gameland.ru)

Компьютерное обслуживание:  
Борис Скворцов

Распространение:  
Алена Скворцова [alyona@gameland.ru](mailto:alyona@gameland.ru)  
Тел.: 729-9284,  
Владимир Смирнов [vladimir@gameland.ru](mailto:vladimir@gameland.ru) Тел.: 124-0402,  
Самвел Анташян  
[samvel@gameland.ru](mailto:samvel@gameland.ru) Тел.: 799-9284,  
Факс: 125-0211

Техническая поддержка:  
Ерванд Мовсисян

Для Писем:  
101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652.

Рекламная служба:  
Игорь Пискунов [igor@gameland.ru](mailto:igor@gameland.ru)  
Тел.: 797-1489, Факс: 125-0211

Web-Site: [www.gameland.ru](http://www.gameland.ru).

E-mail: [magazine@gameland.ru](mailto:magazine@gameland.ru).

Вывод на пленки осуществлен  
«Pranat PrePress»

Тираж 75 000 экземпляров  
Цена договорная

Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются. Приносим свои извинения читателям, на письма которых редакция не ответила. За достоверность рекламной информации ответственность несут сами рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются.

При цитировании или ином другом использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Страну Игр» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

Отпечатано в типографии  
компании SCANWEB (Финляндия)

Подписной индекс:  
88767 по каталогу «АРЗИ»

### GAMELAND Magazine

Publisher — Agaroun Company  
Director — Dmitri Agarounov  
[dmitri@gameland.ru](mailto:dmitri@gameland.ru)  
Moscow, Russia.  
Phone: 7-095-124-0402  
Fax: 7-095-125-0211  
Co-operated with  
GameLand (N.Y.) Inc. Phone:  
(212) 736-2717  
Fax: (212) 244-5933  
Printed in Finland,  
SCANWEB Company



# Л.И.А.Т.

Различные формы воздействия на человеческое сознание, такие как медитация, наркотики, телевидение — все это остается в прошлом. Выведена новая формула — электронная смесь галлюцинаций и сновидений, которая растворит зыбкую грань между мирами. Мы назвали ее **ЛИАТ**.



## ПРЕДСТАВИТЕЛЬСТВО

### Нижний Новгород

ул. Интернациональная, 91

## ОПТОВЫЕ ПРОДАЖИ

### Москва

1С  
Азия  
Акелла  
ИДДК  
Компьюлинк  
Новый Диск  
Софт Клуб  
Электротех

### Нижний Новгород

Пилот

### Екатеринбург

Образ

## Санкт-Петербург

ЛайтПро

## РОЗНИЧНАЯ ПРОДАЖА

### МОСКВА

Белый Ветер  
Никольская ул., 10/12  
Ленинградское шоссе, 3  
Краснобогатырская ул., 44  
Смоленская пл., 13/21  
ГУМ на Садовом  
Садово-Кудринская ул., 7  
ЦУМ, ул. Петровка, 2  
Офис Клуб, Профсоюзная ул. 63  
ГУМ, 1-й этаж, линия 3

Диал Электроникс  
Комсомольский пр-т, 28  
Краснопрудная ул., 12/1  
Марксистская ул., 5  
Молдавская ул., 4

Новослободская ул., 14/19  
Олимпийская деревня, 4  
Садово-Каретная ул., 20  
Строителей ул., 11, кор.1  
Хохловский пер., 10 стр.1

Виртуальный клуб  
Олимпийский пр-т, 16

Вырастайка - Game Land  
Петровка ул., 16

Игромания  
Рязанский пр-т, 46/3

Инекс  
Б. Никитская ул., 12  
Ленинский пр-т, 146  
Народного ополчения ул., 19  
Проспект Мира, 70, «Свинг»



# АМБЕР™

## КОМПАНИЯ



Зловещая сказка, наполненная мистикой...



Фантастическая вселенная, где время подчиняется другим законам...



Более 30-ти мистических обитателей запредельного мира...

Компьютерный мир  
Кутзовский пр-т, 33-а  
Новая пл., 10  
Новый Арбат, 8  
Садовая-Триумфальная ул., 12  
Щелковское шоссе, 5 стр.1  
Удальцова ул. 85, кор. 2  
Ленинградское шоссе, 17

Марви  
Покровка ул., 6

Глэдис  
ВВЦ, пав. ВТ

РОНИИС  
Мясницкая ул. 20

Столица  
Земляной вал, 2/50

Электрический мир  
Чертановская ул., 1 в, кор. 1

Юниверс  
Вернадского пр-т, 101-1  
Новый Арбат, «Дом Книги»  
ВВЦ, пав. ВТ

**ЕКАТЕРИНБУРГ**  
Навигатор  
ул. 8 Марта, 28/2  
Игровой Мир  
ул. 8 Марта, 82а  
Академкнига  
ул. М. Сибиряка, 137

**ИРКУТСК**  
Атон  
ул. Лермонтова, 130, оф. 310  
Декабрьских событий ул., 49, оф. 303

**КАЗАНЬ**  
Абак  
ул. Ершова, 31-б  
Х. Такташ, 107

**КОРОЛЕВ**  
Диал Электроникс  
Коминтерна ул., 17

**ОМСК**  
Connect  
ул. Красный путь, 9

**ПЕТРОПАВЛОВСК-КАМЧАТСКИЙ**  
Музыкальный калейдоскоп  
50 лет Октября пр-т, 17, 2-й этаж

**РОСТОВ-НА-ДОНУ**  
Компьютер Сервис  
ул. Станиславского, 8-а

**САМАРА**  
Компьютерный мир  
ул. Некрасовская, 62

**ТВЕРЬ**  
Андреев Софт  
Новоторжская ул., 21

**ТОЛЬЯТТИ**  
Soft Partner  
Ул. Победы, 106

**ТОМСК**  
Стек  
Ул. Щорса, 2-а

**ЧЕЛЯБИНСК**  
Медиком  
Воровского ул. 11



## ACTIVATE'98

010

**Activision** — компания со странной судьбой. Будучи крупным издателем первой волны, начавшей свой бизнес вместе со **Sierra**, **Electronic Arts** и **Westwood**. Буквально за несколько лет **Activision** умудрилась стать одной из известнейших компаний, производившей десятки игр на множество платформ — от **Apple** и **PC** до **Commodore 64**, **Amiga** и игровых приставок. Вершиной успеха стал гениальный **MechWarrior**, игра, которую, по мнению многих ветеранов, не превзошел ни один современный роботосимулятор. Однако уже в конце восьмидесятых у **Activision** начались проблемы, и вернуться на рынок компания смогла лишь в 1995 году, как ни странно, вместе с выходом **Windows'95**. Благодаря ставке на новую операционную систему (только **MechWarrior II** вышел с включенной версией для **DOS**) легендарному издателю удалось вернуться, и вернуться по-настоящему. Сейчас **Activision** уже входит в десятку ведущих издателей мира, владеет мощными структурами по всему миру, включая и старушку-Европу. Теперь, похоже, настало время становиться лидером. Для чего и была затеяна **Activate'98**...

До Дублина близко и одновременно далеко. Все зависит от того, с чем сравнивать. В отличие от остальной Европы, Ирландия находится явно где-то на

Грег Баррод уверен, что **Dark Reign 2** станет революцией в жанре трехмерных стратегий



отшибе, примерно на таком же удалении, скажем, от Германии, как и наша замечательная страна. А еще это совершенно удивительное государство. Если кто-то полагает,

что основным оплотом консерватизма и бесконечности власти традиций является Великобритания, то они, скорее всего, неправы. Первенство по этому вопросу неизменно держит ее соседка — Ирландия. Несмотря на то, что страна в свое время переживала весьма бурные времена, а ее бывшие граждане стали основой чуть ли не всего среднего класса Америки, теперь там тишь да покой. По сравнению с безумной Москвой, разумеется. Честно говоря, Ирландия представляется изкушенному путешественнику москвичу как большая-пребольшая деревня, весьма комфортная, красивая и чистая. Но деревня. Пройдитесь по паре запутанных центральных улиц 400000-ного Дублина и вы непременно заблудитесь в лабиринте абсолютно одина-

ковых домов, десятками и сотнями населяющих преимущественно безлюдные улицы. Думаете, принцип массовой застройки популярен только у нас? Как бы не так — ирландцы тоже его весьма уважают,

**Third World** — один из самых перспективных стратегико-ролевых проектов года.  
Мэтт Кэндер, продюсер игры, придерживается того же мнения



хотя дома строят исключительно в расчете на одну семью, а не на полсотни.

Но хватит дурацких рассуждений, вытасненных из путеводителей. В конце июля этого года Ирландия стала на несколько дней одним из крупных европейских игровых центров. А все благодаря замечательной выставке-тусовке компании **Activision**, которую она устроила для избранных европейских игровых журналистов. Сто представителей игровых журналов из Англии, Франции, Греции, Италии, Норвегии, Дании, Германии, Испании, Португалии, даже Финляндии и, разумеется, России на три дня забыли обо всех играх, кроме новейших творений компании **Activision**. Каждую страну представляли самые популярные и самые уважаемые журналы, и нам необыкновенно приятно осознавать то, что в России таковым, по мнению **Activision**, оказалась «Страна Игр», ведь только представитель этого журнала (в лице вашего покорного слуги) был приглашен на **Activate**. В процессе общения журналистов с новыми играми посредниками между бета- и альфа-версиями выступила полусотня дизайнеров и продюсеров самых новых проектов издательства, которое стремится, согласно заявлению президента европейского отделения компании, стать не только крупнейшей, но и самой уважае-

Цивилизованность присуща не только всяким Мейерам.  
У **Activision** ее тоже хватает



мой и авторитетной игровой компанией в мире.

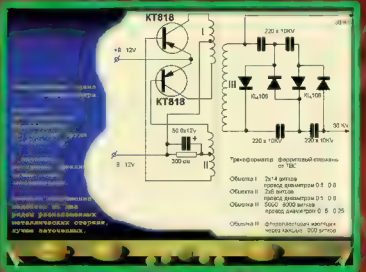
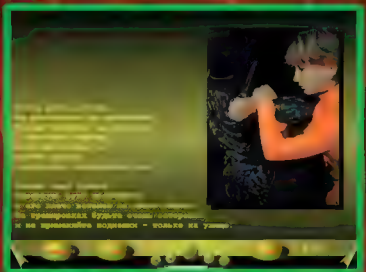
**Activate'98** проходила в небольшом, но зато очень и очень красивом замке из числа тех, что в избытке рассыпаны по территории Англии, Шотландии и Ирландии. **Luttrellstone Castle** был построен в XV веке, долгое время служил резиденцией всяческих лордов и сэров, ну, а затем, как говорится, после революции, был передан в пользование народу. То есть стал эдаким экзотическим выставочным комплексом, рестораном, гостиницей, местом проведения презентаций и семинаров. В процессе выбора места для проведения **Activate'98**, **Activision** перебрала и отбраковала уйму мест — от какого-то замка под Лондоном до теплых греческих берегов и курорта в Испании. Кроме демонстрации собственно игр, в программе были и совместные ужины журналистов и разработчиков, и всяческие дополнительные развлечения. Но большую часть времени мы, разумеется, провели за рассматриванием в деталях всех новых игр от **Activision**. Плодами этого «просмотра» является целый ряд статей, больших и маленьких, об играх замечательной компании **Activision**. На страницах этого номера вы встретите рассказы о **Sin** (стр. 50), **Civilization: Call to Power** (стр. 76), **Interstate '82** (стр. 74), **Fighter Squadron** (стр. 44), **Apocalypse** (стр. 106), **Heretic II** (стр. 80).

СМ



# СТРАШНО ВЫЙТИ НА УЛИЦУ?

- Стандартные позиции
- Блокировка атаки противника
- Удары в атаке и контратаке
- Простые приемы самозащиты
- Орудия самозащиты из подручных средств
- Методы защиты малыша от вторжения
- Тестирование для выработки уверенности в себе и настрой на победу в поединке



ПРОДАЖА, КОНКУРСЫ, ПРИЗЫ  
на выставке **Softool 98**  
Москва, ВВЦ,  
22-26 сентября 1998 г.

МУЛЬТИМЕДИА АЛЬБОМ  
**ПРАКТИЧЕСКАЯ**

**САМООБОРОНА**

© "Зареалье" 1997-1998г. Все права защищены.

LOGO

Следите за этой серией



НПО "Зареалье" Москва, Софийская наб., 34в,  
тел/факс: (095) 953-53-57, 951-42-43  
[www.zarealye.ru](http://www.zarealye.ru)

Зареалье



В осеннем порыве донести до вас все самое лучшее мы решили предоставить вам возможность взглянуть на игровые проекты, которые вот уже в скором времени окажутся где-то неподалеку от вас — на прилавках магазинов, среди стопки любимых «компактов» или же напрямую в CD-ROM драйвах ваших компьютеров. Главная сенсация уходящего лета — конечно же, SiN, великолепная героиня из которого красуется на нашей обложке в этом месяце.

#### SiN

**Жанр:** 3D Action

**Издатель:** Activision

**Разработчик:** Ritual Entertainment

**Требования к компьютеру:** P-166, 32 Mb RAM, рекомендуется 3D-акселератор.

Фанаты **Duke Nukem**, несомненно, оценят по достоинству эту великолепную игру от создателей бессмертного шедевра. Команда **Ritual** образовалась, как известно, из сотрудников **3D Realms** и **Epic Megagames**, а в ее архиве работа над официальными mission pack'ами для **Quake**. Новое же творение попросту затмевает все ранее созданное в жанре, включая, по мнению некоторых экспертов, даже **Unreal**. В демо-версии вам предстоит сначала полетать на вертолете над зданием банка, весело позабавившись стрельбой из крупнокалиберного пулемета по огневым рубежам противника — некоего многочисленного мафиозного клана. Ну а затем вы окажетесь уже на земле и будете не менее весело проводить время в абсолютно интерактивном окружении. Даже теле-

фон-автомат можно разбить, предвзвительно вытащив из него жетончик. Хорошую компанию этим уровням составляют и deathmatch-арены, которых также две. Взгляните на демо-версию, и тогда сентябрьский релиз полной версии не будет приводить вас в шок. Вы будете в полной боевой готовности.

#### Евразия: Апокалипсис

**Жанр:** стратегия в реальном времени

**Издатель:** ElectroTech Multimedia

**Требования к компьютеру:** P-133, 16 Mb RAM.

Веселая и довольно-таки интересная отечественная разработка, первоначально разрабатывавшаяся как глобальная пародия на весь жанр real-time стратегии, первая игра от молодого издательства **ElectroTech Multimedia**. Несмотря на упрощенную графику, игра может показаться весьма интересной.

#### Fatal Abyss

**Жанр:** 3D Action

**Издатель:** Segasoft

**Требования к компьютеру:** P-120, 16 Mb RAM, рекомендуется 3D-акселератор.

Если вам интересно, какими проектами собирается радовать нас специальное подразделение **Sega**, занимающееся разработкой игр исключительно для **PC**, взгляните на эту небольшую (по современным меркам) демо-версию, и поиграйте... Выгля-

дит совсем иначе, нежели большинство игр на **PC**.

#### Small Soldiers

**Жанр:** стратегия

**Издатель:** Electronic Arts

**Разработчик:** Dreamworks Interactive

**Требования к компьютеру:** P-100, 16 Mb RAM.

Довольно-таки оригинальная интерпретация компанией **Dreamworks** недавнего кинематографического провала продюсерского гения Стивена Спилберга, а именно, одноименного фильма **Small Soldiers**. Стратегическая игра ставит вас во главе небольшого отряда игрушечных командос, и заставляет пройти несколько миссий. Не уверен, что после прохождения демо-версии вы захотите играть в полную, но некоторое удовольствие она доставит. А нам остается подождать главную игру по **Small Soldiers** — веселый трехмерный платформер.

#### Survival

**Разработчик:** Enjoy Entertainment

**Требования к компьютеру:** P-150, 16 Mb RAM, рекомендуется 3D-акселератор.

Эта демо-версия пришла к нам из Германии. Далекой и близкой. Игра представляет собой трехмерную стратегию с элементами action, которую помесь между **Battlezone** и **Русской Рулеткой**. Поддерживаются акселераторы, а управление, несмотря на немецкий язык, нащупать несложно. Игра весьма оригиналь-

на, и стоит того, чтобы на нее взглянуть.

#### European Air War

**Жанр:** авиасимулятор

**Издатель:** Microprose

**Разработчик:** Microprose

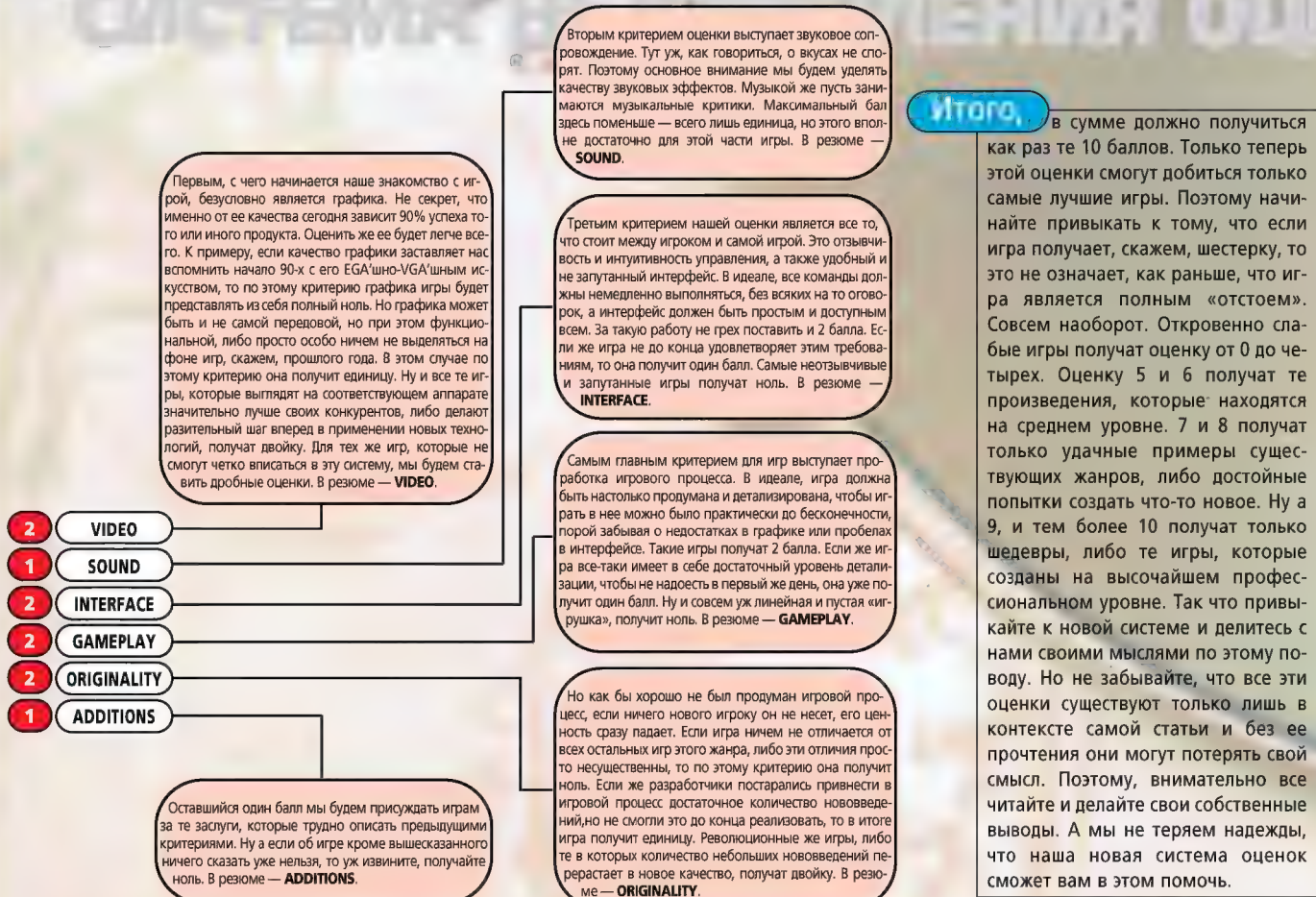
**Требования к компьютеру:** P-133, 16 Mb RAM.

Вспомните старые-добрые времена, когда симуляторами нас кормила исключительно Microprose. Да еще какими! Времена, похоже, если уж не возвращаются, то по крайней мере, начинают напоминать о себе. В томительном ожидании **Fighter Squadron** вы можете посмотреть на новое творение любимой **Microprose**, посвященное той же самой Второй Мировой.

Традиционно, помимо демо-версий на нашем демо-диске вы сможете найти большое количество видеороликов, большинство из которых обязаны своему появлению на свет **Activate'98**. Итак, на диске вы найдете следующие сногшибательные видеоролики: **Apocalypse**, **Аркона**, **Asteroids**, **Beneath**, **Civilization**, **Everquest**, **Fighter Squadron**, **Heavy Gear II**, **Heretic II**, **SiN**, **Tai-Fu**, **Tenchu**, **Third World**.

В заключении, традиционные «железные» дела: **Internet Explorer 4.01** русской и панъевропейской версий, **Microsoft Media Player** и антивирусный пакет **Antiviral Toolkit Pro**.

## СИСТЕМА ВЫСТАВЛЕНИЯ ОЦЕНОК







# ОРКИ

клуб компьютерных игр

## еженедельные турниры

Две минуты ходьбы от метро «Октябрьская»

120 компьютеров (Никаких тормозов, ни в какой игре)

Все машины подключены к INTERNETу

Самые злобные игроки клуба «Орки» в качестве ваших оппонентов

Клуб работает круглосуточно без сна и отдыха,  
без праздников, выходных и обедов

С 1-го августа действуют новые цены:

2 часа • 20 рублей

4 часа • 36 рублей

7 часов • 60 рублей

А тем кто страдает бессонницей повезло.

Потратив всего лишь 50 рублей, можно играть  
с 23.00 до 9.00 (то есть всю ночь).

Только в нашем клубе  
проводятся еженедельные  
турниры по QUAKE II и Starcraft  
(командные и одиночные).

Чтобы принять участие  
в турнире, надо:

Зарегистрироваться в нашей  
системе рейтингов и провести  
не менее 10 игр за неделю.

16 лучших игроков выходят в финал  
и разыгрывают призовой фонд  
в размере 1000 рублей.

Наш адрес:

Москва, Ленинский проспект 4  
(Здание института МИСиС)

Телефон для справок:  
(095) 955-01-20

E-mail: [zorki@cityline.ru](mailto:zorki@cityline.ru)  
[www.club.orki.ru](http://www.club.orki.ru)

Спонсор клуба компьютерный магазин  
**«ОРКИ»**

Предъявитель данной рекламы  
**ПОЛУЧАЕТ СКИДКУ 2%**  
в магазине «ОРКИ».

Адрес магазина:

Москва, ул. Горького, д. 25.

Телефоны для справок: (095) 678-20-00, 678-20-01

В нашем клубе вы сможете сыграть  
в самые популярные игры:

StarCraft, WarCraft II,  
Diablo, Hellfire,  
QUAKE, QUAKE II, Unreal,  
Spec ops, Battle Zone,  
Total annihilation, Age of empires,  
Duke nukem 3D,  
GTA, Need for speed II,  
Carmageddon,  
Commandos behind the enemy lines.  
А также еще около 30 игр.



# Новости с Борисом Романовым

Борис  
РОМАНОВ

СЕНСАЦИЯ! Издательство Cendart надеется продать принадлежащие ей компании Blizzard и Sierra...

**К** большому сожалению для всех редакторов отделов новостей игровых изданий, последние месяцы этого лета не смогли отличаться какими бы то ни было грандиозными событиями в индустрии видеоигр, и это совсем не удивительно. Все до единой компании в это время готовились к осенне-зимнему периоду, во время которого мы и узнаем, чего на самом деле каждый из них стоит, и поэтому не особенно старались порадовать нас хорошими вестями. Так что данный выпуск новостей у нас получился одновременно и коротким и не особенно интересным, за что прошу винить совсем не нас, а всю индустрию электронных развлечений. Тем не менее, совсем уж без новостей мы не остались, и следующие из них все-таки смогли привлечь наше внимание. Но начнем мы не с них, а с очередного лирического отступления, в котором поговорим об одной гигантской проблеме, нависшей в последнее время над всеми участниками рынка. Имя этой проблемы — разразившийся недавно мировой финансовый кризис, который первым делом ударил по тем отраслям промышленности, которые производят так называемые предметы роскоши, к которым, как это ни печально, относятся и игры. Первыми жертвами этого кризиса стали азиатские компании, о бедах которых мы уже успели сообщить в прошлом номере. Однако с того времени проблемы мировой экономики сумели переместиться и в другие регионы, включая США. И вот теперь уже практически всем компаниям приходится сообщать о своих имеющихся и грядущих потерях. Не знаю, было ли это простым стечением обстоятельств, либо чем бы то ни было еще, однако буквально в течение одной недели два гиганта индустрии, **Sony** и **Intel**, сообщили прессе о своих проблемах. **Intel** «порадовал» нас заявлением о тридцати процентном падении доходов компании за прошедший квартал, а **Sony** — о похожих потерях со своей стороны. Но этого им показалось мало, и они сообщили прессе о том, что эти события не будут носить временный характер. Что будет делать в такой ситуации

**Борис РОМАНОВ**  
 Год рождения: 1974  
 Геймер-стаж: 10 лет  
 Знание ин. языков:  
 Yamaha MSX, PC, Nintendo 64, 3DO, PlayStation, Sega Saturn, Super Nintendo, Atari, etc.  
 Мечта:  
 Свободные полеты в играх  
 Любимые игры:  
 Nights

**Выписка из личного дела:**



**Последний фаворит:**  
 SpikeOut Digital Battle  
 Online  
 Адрес: borisr@gameland.ru

**Intel**, нам пока неизвестно, в то время как **Sony** в свете этих событий объявила о своих намерениях немного сократить производство своей приставки **PlayStation** в этом году. Еще более этот кризис ударил по компаниям, которые надеялись улучшить свое материальное положение за счет привлечения дополнительных средств со стороны. В частности, **GT Interactive** пришлось отказаться от размещения на нью-йоркской бирже займа на 100 миллионов долларов, а японская **Sega** получила в конце лета неприятную новость о значительном снижении котировок ее долгосрочных облигаций, что моментально сказалось на стоимости акций. Что касается **Sega**, то этот неприятный для всех экономический кризис сможет очень сильно испортить планы компании по удачному выпуску в свет новой консоли в Японии. В частности, последние

исследования показали, что японский рынок видеоигр сумел за последние несколько месяцев сократиться более чем на 10% и что эта тенденция может вскоре перевернуться и на американский рынок. Одним словом, во всем происходящем очень мало радостного, и если ситуация на мировых финансовых рынках в ближайшее время не исправится, буквально каждой игровой компании придется потуже затянуть ремешки. Но из любого правила всегда имеются исключения. И в то время, пока другие подчитывали свои потери, корпорация

### Hasbro сообщила о своих новых приобретениях

Этот игрушечный гигант, который в последнее время уж чересчур активно стремился попасть на рынок электронных развлечений, сообщил мировой прессе о своем намере-

нии приобрести еще несколько игровых компаний: **Microprose**, **Avalon Hill Game Company**, **Avalon Hill Software** и **Victory Games**. Безусловно, самым крупным приобретением Hasbro можно смело назвать покупку за 80 миллионов долларов легендарной компании **Microprose**. Однако гарантировать на все 100 процентов, что эта сделка уже состоялась, пока никто не может, так как ее еще должно одобрить собрание акционеров как **Microprose**, так и самой **Hasbro**. Тем не менее, в свете последних событий можно смело предположить, что все эти сделки будут вскоре подтверждены. Теперь можно уже с уверенностью сказать, что **Hasbro** превратилась в одну из основных сил на рынке игр для **PC**, а если внимательно вчитаться в выпущенный пресс-релиз, то можно сделать вывод, что уже в следующем году эта компания всерьез зай-



# 1C® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

# МУЛЬТИМЕДИА

Адреса магазинов ассоциации, в которых вы можете приобрести «Дона Капоне», указаны на задней обложке журнала



## Чикаго, 1932: Дон Капоне

Расставить солдат, найти залежи кристаллов, послать корабль. Построить еще один корабль, найти еще одно месторождение, послать еще один корабль. Построить солдат, расставить солдат, собрать в кучу, послать в сторону противника. Найти инопланетян, уничтожить инопланетян, вернуться на базу. Построить еще солдат, опять собрать в кучу, опять послать в сторону противника. Найти еще немного инопланетян, опять их уничтожить, опять вернуться на базу. Надоело?

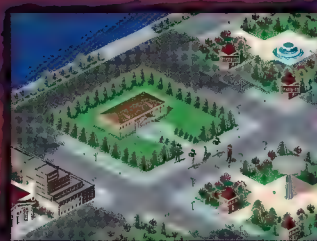
Нанять вышибалу, отправить на переговоры с хозяином кофейной лавки. Нанять стрелка и снайпера, выставить патруль вокруг своей базы. Шаг за шагом развить сеть собственного ракета, перевести захваченные конторы в одну из отраслей нелегального бизнеса. Захватить 100% бутлегерского рынка и удвоить доходы. Подкупить Сенат и легализовать игорные заведения конкурентов. Подружиться с ФБР и получить точную информацию о доне Папезе. Зарегистрироваться в российском Алькатраце для бесплатной игры в online, заключить альянс с доном Russian Mafia и совместными усилиями разбить финский Secret Service. Основать собственную Семью и вступить в битву с лучшими мафиози Европы. Звучит лучше?

Gameplay: 2/2, Интересность: 8/10 Страна Игр #5/1998.  
Сюжет: 95%, Интересность: 83%, Game.Exe #5/1998.

**Дон Капоне. Игра для всей Семьи.**



Группа быстрого реагирования дона Валерио: четверо гробовщиков на двух «Кадиллаках»



Дон Капоне собственной персоной вместе со снайпером, стрелком и двумя телохранителями



Ограбление казино в центре города: пара налетчиков, профессиональный вор и вышибала со стрелком



Столкновение интересов Торрио, Капоне и друзей Багза Моргана: две дюжины гангстеров и восемь трупов



Фирма «1С»

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С: Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:

123056, Москва, а/я 64,  
ул. Селезневская, 21  
тел. (095) 737-92-57,  
факс (095) 281-44-07  
admin1c@1c.ru  
www.1c.ru

Семь новых эпизодов из жизни великого гангстера: две недели в столице игорного бизнеса.



www.gameland.ru

Лас Вегас, 1931:

## Дневник Капоне

Продолжение гангстерского хита летнего сезона – только на диске «Страны Игр», исключительно для обладателей лицензионных копий «Дона Капоне»! Спрашивайте следующий номер журнала с демо-диском для PC. «Лас Вегас, 1931: Дневник Капоне».



Лучшие игры по-русски.  
www.snowball.ru

Неограниченная игра в режиме online и участие в Russian Mob War требуют электронной активации лицензионной копии, осуществляемой на основании оригинала регистрационной карточки. Real-time gangster strategy Don Capone is a 16-bit remake of Legal Crime, developed by Byte Enchanters of Finland/Snowball Interactive of Russia, co-published in the CIS by 1C Company and Snowball Interactive. To find out how you can bring your titles to Russian market, please contact Yuri Miroshnikov at 1C Company (miru@1c.ru, www.1c.ru) and Sergei Klimov at Snowball Interactive (sergei@snowball.ru, www.snowball.ru).



мется покорением рынка приставок. Тем временем, незадолго до объявления о совершении данной сделки, **Microprose** удалось заметно поднять свою цену и ценность, отвоював в суде у **Activision** торговую марку **Civilisation**. Теперь, в соответствии с решением суда, компании **Activision** пришлось получить у **Microprose** лицензию на производство своих игр под этой маркой и отказаться от всех претензий на этот счет. Но не только **Hasbro** успела за последний месяц лишиться некоторых разработчиков независимости. Так, в частности,

### **Sony приобрела английскую команду Picture House,**

основанную главным программистом **Die Hard Trilogy**, **Microsoft** подписала договор с **Gas Powered Games**, основанной **Крисом Тейлором**, а **Electronic Arts** приобрела команду **Kodiak Interactive**, которая займется для нее разработкой спортивных игр. Каждое из соглашений дало соответствующим компаниям право на издание сразу нескольких грядущих проектов этих молодых разработчиков. И, наконец, в европейских изданиях начали упорно циркулировать слухи о том, что

### **Eidos намерен приобрести Psygnosis**

Правда это или нет, покажет только время, однако слухи гласят о том, что корпорация **Sony** всерьез намерена избавиться от мятежной компании **Psygnosis**, при этом не потеряв над ней контроль. И если верить слухам, то сделка с **Eidos** как раз и позволит **Sony** добиться такого результата. Поговаривают, что эти две компании намерены проверить следующую операцию: **Eidos** выкупает у **Sony** **Psygnosis**, а **Sony**, в свою очередь, получает 20% издательства **Eidos**. Однако этот слух пока более походит на очередную утку, так что подождем с выводами. А вот информацию о том, что основатель **Psygnosis** намерен вернуться в строй, уткой никак не назовешь. Это, товарищи, настоящая правда. В своем последнем интервью европейским изданиям бывший президент **Psygnosis** **Ian Hetherington** сообщил о том, что он намерен вскоре организовать свою новую компанию, которой пока не было дано никакого имени. В это же самое время бывший основатель **Bullfrog**, который уже успел создать свой **Lionhead**, также сумел нас всех удивить своими планами. Итак, **Peter Molyneux** организовал **Lionhead Satellites**, новую организацию, которая займется помощью молодым

разработчикам в их нелегком деле. В частности, это новое образование будет заниматься поиском новоиспеченным командам достойных издателей, заключением с ними договоров и прочими полезными делами. Некоторые уже успели сравнить эту компанию с американским профсоюзом разработчиков **GOD**, однако, в отличие от последнего, **Lionhead Satellites** не станет самостоятельным издательством, а будет всего лишь осуществлять посреднические услуги. Кстати, о новых командах разработчиков. К превеликой радости некоторых наших сотрудников компанию

### **Blizzard покинуло 10 человек**

Так вот эти 10 безымянных разработчиков, которые, по словам **Blizzard**, не являлись особо ценными работниками (ха-ха), естественно, сразу объявили о формировании новой команды, получившей название **Fugitive**. За право издавать их игры, на разработку которых они не намерены тратить по три года (еще ха-ха), сегодня бьются сразу две компании: **GT** и **Sega**. Ожидается, что в этой схватке одержит верх первая. Но не только **Blizzard** потерял за последнее время часть своих работников. В частности, компанию

### **Origin покинул продюсер Ultima Ascension,**

который объяснил свое решение возникшими разногласиями между ним и **Ричардом Герриотом (Lord British)**, имеющими философский характер. По тем же самым «философским» причинам фактически развалилась команда **Papyrus**, которую покинуло сразу несколько человек. Детали этого события до нас, к сожалению, не дошли, так что придется просто с этим смириться. Также нам не стали доступны детали еще одного произошедшего недавно события. К превеликой скорби журналистов, падких на всякие дешевые сенсации, компании

### **3Dfx и Sega подписали договор о мире и дружбе**

Тем самым лишив нас возможности понаблюдать за скандальным судебным процессом, который обещал принести нам немало материалов для сплетен. Если вы помните, в свое время **3Dfx** обвинила **Sega** в куче преступлений сразу после того, как последняя решила расторгнуть с ней контракт на разработку технологии ее новой консоли. Первое слушание дела номинально выиграла компания **3Dfx**, однако второе слушание теперь не состоится. Эти две компании тихо мирно,

за закрытыми дверями, решили все свои проблемы и даже не удосужились посвятить нас в детали. Так что особенного скандала не случилось, и это довольно прискорбно :). Ну, и напоследок позвольте вас познакомиться с новостью, назвать которую особенно приятной никак нельзя. Итак американское издательство **Gametek** приказало долго жить.

Жалко их, конечно, но ничего уже не поделаешь. К большому сожалению, компании за последний год так и не удалось перестроиться, а также найти издателя своему последнему произведению (**Robotech** для **N64**). В результате этого им пришлось объявить о своем расформировании. Аминь. Так что **Robotech**, который мы осветили в своем прошлом номере, так и не увидит свет. А теперь, как обычно, перейдем к кратким новостям непосредственно из мира игр.

**Activision** объявил о начале перевода на платформу **N64** популярной игры **Vigilante 8** и версии **Civilization** для **PlayStation**. Также **Activision** объявила о том, что игра **SiN**, которая появится в начале сентября, будет в скором времени продолжена add-on'ом, ну, а затем и полноценным сиквелом **SiN II**. И, наконец, **Activision** сообщила о достижении соглашения с фирмой **Disney Interactive** об издании шести будущих игр студии. Среди них, практически, точно будет присутствовать и игра по будущему мультиту **Toy Story 2**.

Команда разработчиков **DMA** объявила о начале работы над продолжением **Grand Theft Auto: Repeat Offender**. Игра появится в продаже в 1999 году.

Компания **Blizzard** заявила о своих намерениях перевыпустить версию своего известного хита **Warcraft**, теперь уже с подписью **Platinum**. Данная версия суперхита будет поддерживать игру через **battle.net**.

Европейские источники сообщают, что издательство **Infogrames** намерено в следующем году выпустить четвертую часть **Alone in the Dark**, причем сразу на несколько платформ.

Если верить упорно циркулирующим слухам, то можно сделать вывод, что издательство **LucasArts** намерено лицензировать движок **Unreal** для использования его в проекте **Dark Forces 3**.

Японские источники сообщают, что издательство **Sega** намерено представить в конце этого года четвертую часть серии **Virtua Fighter** и вторую **Virtua Fighter Kids** для игровых автоматов. Также это издательство объявило о смене названия своей последней игры **Spike** на **Spikeout: Digital Battle Online**.

Команда **Lionhead** сообщила о своих планах перенести свою следующую игру **Black and White** на платформу **PlayStation**. Игра должна появиться в продаже через полгода после ее дебюта на **PC**.

Издательство **Square** намерено выпустить в начале следующего года свою первую гонку **Chocobo Racing**, в которой будут принимать участие герои серии **Final Fantasy**.

**Namco** планирует выпустить в конце этого года третью часть **Ace Combat** и четвертую часть **Ridge Racer**, все для приставки **PlayStation**.

Амбициознейший проект **Messiah** собирается осчастливить мир своей финальной версией уже третьего ноября сего года, кстати говоря, одновременно вместе с версией **Quake 2** для **PlayStation**.

**Nintendo** неожиданно порадовала поклонников виртуального сноубординга заявлением о том, что продолжение самой лучшей игры в жанре, **1080 Snowboarding**, уже находится в разработке и поступит в продажу этой зимой.

Источники, близкие к **Epic**, сообщили о том, что работа над переносом движка **Unreal** на игровую систему **Dreamcast** уже завершена. Выводы делайте сами.

### **СЕНСАЦИЯ!!!**

В самую последнюю минуту до нас дошла сногшибательная новость о том, что издательство **Cendant** надеется в ближайшее время продать принадлежащие ей компании **Blizzard** и **Sierra**. Данная сделка сегодня оценивается в два с половиной миллиарда долларов. А вот у кого имеются такие гигантские деньги на покупку, вы, наверное, узнаете лишь в следующем номере нашего журнала.



**ПО ВОПРОСАМ ОПТОВЫХ ЗАКУПОК И УСЛОВИЙ РАБОТЫ В ДИЛЕРСКОЙ СЕТИ ОБРАЩАТЬСЯ:**

г.Москва, 1-й Хорошевский пр., 16-1, цокольный этаж 3-го подъезда, тел.: (095) 946-0802, (095) 945-6886; факс: (095) 945-6976  
E-mail: cyberpun@dialup.ptt.ru, WEB: www.homecomputer.ru



#### **НАШИ ПАРТНЕРЫ:**

**Санкт-Петербург:**  
Лайт Про (812)311-8312  
**Екатеринбург:**  
Тим ЛТД (3432)42-2956  
**Минск:**  
Видеопечать (017)283-9983  
**Казань:**  
Сан-мультимедиа (8432)755-615

**Самара:**  
Прогресс-Т (8462)669-869  
Класс-Видео (8462)430-299  
**Челябинск:**  
Компакт-Сервис (3512)37-1452  
**Владивосток:**  
Ралма (4232)321-731  
**Смоленск:**  
Клуб "Video-CD" (0812)51-0669

**Ростов-на-Дону:**  
Гэндальф (8632)640-177  
Катюха 901-496-36-84  
**Оренбург:**  
Компьютерные игры (3532)55-0390  
**Краснодар:**  
СОФТ (8612)317-147  
ФМ (8612)651-120

**Москва:**  
1С (095)737-9257  
Видеосервис (095)362-7746  
Формоза (095)232-2662  
(095)234-2164  
**Амбер** (095)273-8587  
**Союзмультимедиа** (095)263-1039  
**Акелла** (095)242-0323  
**Вист-софт** (095)159-4001  
(доб. 167)

**Розничная продажа в Москве:** м-н "Радиотехника", ул. Новокузнецкая, д. 17-19, стр.1, т:(095)145-2347; м-н "Электроника СВТ", Ленинский пр-т, д. 87, т:(095)131-8312  
**Заказ и бесплатная доставка курьером по Москве (на дом и в офис):** т. (095)145-2347



## Железные новости с Сергеем Овчинниковым

Сергей  
ОВЧИННИКОВ

Пройдемся по лагерю борцов с 3Dfx перед началом боя

Надеюсь, что все вы уже успели ознакомиться со стонами и причитаниями моего коллеги Бориса Романова по поводу отсутствия крупных новостей в индустрии на пороге осени. Наверное, вы ожидаете от меня полного опровержения этого мнения. К сожалению, придется вас разочаровать. Перед самым важным сезоном года — осенью, выливающейся в рождественские распродажи, все игровые, да и не только игровые компании застыли в ожидании на старте марафонского забега. Хотя событий происходит очень много, большая часть из них носит некий подготовительный характер — компании «шупают» рынок, выпускают опытные образцы своих новых видео и звуковых карт, модемов, мышек и ковриков под них. И, судя по всему, осенью наш ждет еще одно потрясение рынка графических акселераторов. На него выкатывается мощная артиллерия многих и многих компаний, выдвигаемая против могущественного, но пока единственного и неповторимого **Voodoo2**. Пройдемся по лагерю борцов с **3Dfx** перед началом боя. Самый известный и уважаемый производитель 2D-акселераторов, компания **Matrox**, выпустила, наконец-то, первые карты, основанные на чипсете **G200**. Новый чип, в отличие от старых вариантов, будет устанавливаться во все платы производства **Matrox** этого поколения, включая и суперпопулярные линии **Mystique** и, конечно, **Millenium**. Разумеется, ниши для различных карт также планируются различные, однако серьезных колебаний цены покупателям не испытают. Как **Millenium**, так и **Mystique** будут комфортно размещаться в ценовой категории до 200 долларов. Первые отзывы о новой линии **Matrox** положительные — великолепная производительность в 2D (приятно добавить — традиционно) и удивительно высокие показатели в 3D (впрочем, довольно-таки значительно уступающие **Voodoo2**), делают карты на базе **G200** весьма интересными для покупателей. Возможность для расширения памяти до 16 Мб, выход на телевизор, великолепное качество картинки, достигнутое благодаря использованию 24-битного рендеринга (в картах семейства **Voodoo** используется 16-битный цвет), и невысокая цена — что еще нужно для полного счастья? Несмотря на это, **Matrox** вновь никак не может рассчитывать на захват рынка 3D-акселераторов. Ведь главного противника одним только качеством картинки не победить, и, похоже, картам на базе **G200** уготована судьба попадать в офисы, в компьютеры для верстки или для графических работ, ну, и, разумеется, в домашние компьютеры, игры для которых — лишь одна из областей применения. Тем временем компания **Nvidia** также готовится к схватке с **Voodoo2**, готовя к осеннему старту видеокарты на базе нового чипа

**Riva TNT**. Весь Интернет уже наводнен сплетнями и слухами о производительности **Riva TNT**, и чего только о ней не говорят. При этом до сих пор ни одной официальной видеокарты от производителей, анонсировавших продукцию на **Riva TNT**, в продаже еще нет. Тем не менее, многие источники также утверждают, что и новое произведение **Nvidia** никак не сможет однозначно одолеть **Voodoo2**. По всей видимости, ситуация здесь сложится та же, что и с **Riva**, то есть, по некоторым тестам (к примеру, в **Direct 3D**), **Riva TNT** будет превосходить соперников, а по некоторым — скатываться на места пониже. Народ же продолжит массовые закупки продукции **3Dfx** благодаря известнейшей торговой марке. Однако основные партнеру **Nvidia** по выпуску **Riva TNT**, компании **Diamond Multimedia** и **Hercules Computer Technology**, уже анонсировали свои карточки и ожидают, что

## Выписка из личного дела:

Сергей ОВЧИННИКОВ  
Год рождения: 1978  
Геймер-стаж: 12 лет  
Знание ин. языков:  
Spectrum, PC, Nintendo 64, 3DO,



PlayStation, Sega Saturn, Super  
Nintendo, Atari, etc.

Мечта:

Идеальная RPG  
Любимые игры:

Mario 64

Последний фаворит:

Might&Magic VI

Адрес: ovch@gameland.ru

они станут еще более популярными, чем некогда **Riva 128**. Сходство в характеристиках произведений **Diamond** и **Hercules** просто поразительное. **Diamond** позиционирует **Riva TNT** как часть своей престижной линии **Viper**, карты выйдут под именем **Viper 550** в вариантах для шин **PCI** и **AGP**. **Hercules** также не стал отходить от своих начальных позиций и засунул **Riva TNT** в линейку **Dynamite**. На обеих картах будет по 16 Мб оперативной памяти и установлен **RAMDAC** на 250 МГц. Максимальные разрешения до 1600\*1200\*32. Полная оптимизация под **Direct X 5/6**. И соответствующая цена в 199 долларов в розницу. Продолжая разговор о претендентах на установку в ваши компьютеры этой осенью,

нельзя не рассказать о компании **S3** и ее новом детище **Savage 3D**. За неделю до того, как этот номер ушел в печать, **S3** сообщила о том, что первые чипы **Savage 3D** уже находятся в производстве, так что карты на базе чипа появятся к началу октября. Параллельно с этим известием **S3** опубликовала результаты тестов, произведенных независимой компанией **Mercury Research** и показывающих преимущества **Savage 3D** в работе с приложениями «реального мира», иначе говоря, настоящую производительность в играх в тех или иных конфигурациях. Согласно этим тестам, к примеру, в игре **Turok Savage 3D** превосходит **Voodoo2** на 33 процента, а в **Incoming** — на 22. По поводу главного тестового эталона последнего времени — **Quake 2** — ничего сказано не было, видимо в этой игре дела **Savage 3D** идут похуже. Однако

не стоит спешить делать выводы, подождать осталось недолго. Напоследок известие о мощном ударе корифея жанра — компании **3dfx**, которая на той же самой неделе заявила, что ее новый **2D/3D** чипсет **Voodoo Banshee**, оказывается, способен удивлять. В тестах **WinBench 98**, показывающих производительность видеокарты в 2D, он достиг результата в 1290 единиц, опередив всех ближайших конкурентов, по крайней мере, на 100 единиц. Это можно считать небольшой мстостью **3Dfx** всем тем, кто заявлял, что прошлое решение компании на этом же рынке, а именно **Voodoo Rush**, показывало слишком низкие результаты в 2D. Однако даже этим **3Dfx** не может пока опровергнуть устойчивые слухи о том, что **Banshee** медленнее **Voodoo 2** в 3D, по крайней мере, на четверть. Однако хватит об акселераторах — на них мир еще не закипел. Прошедший месяц принес еще одно радостное известие, причем пришло оно из Редмонда, штат Вашингтон, откуда компания **Microsoft** пустила в свободное плавание по просторам Интернета новую версию **Direct X**, на этот раз шестую. О **Direct X 6** мы писали уже достаточно, остановлюсь лишь на главных подтвержденных деталях. Перво-наперво, **Direct X 6** позволяет ускорить работу вашего компьютера при использовании мультимедийных приложений, в том числе и игр, благодаря грамотно написанному и оптимизированному под все, что только можно, ядру. Вот так элементарный архив размером в полтора мегабайта может ускорить работу игр на 10 процентов. Особенно трехмерных игр. Далее, революционные компоненты **Direct Music**

и **Direct Sound 3D** способны значительно изменить голос компьютера. **Microsoft** реанимирует музыку в стандарте **MIDI**, и уже в скором времени мы можем ожидать появления игр с динамически изменяемым звуком. Все благодаря **Direct X 6**. Более того, новая версия много стабильнее и поддерживает большее количество всяческих железяк, так что установка этой программки не должна стать для вас дилеммой. Напоследок небольшая, но очень многообещающая новость из мира звуков. Новая технология реализации трехмерного звука компании **Creative**, **Environmental Audio Extensions**, похоже, завоевывает все большую популярность среди разработчиков и издателей компьютерных игр, о чем говорит то, что в один день о своей поддержке **EAX** объявили два крупнейших издателя **Activision** и **Electronic Arts**. Первая включает поддержку нового стандарта в **Heavy Gear 2** и **Interstate '82**, а вторая — в **Need for Speed III**, **SimCity 3000**, **Madden NFL 99**, **Fifa 99** и **Trespasser: Jurassic Park** от **Dreamworks**. **EAX** — это своего рода программное дополнение к библиотекам **Direct Sound 3D**, позволяющее с большей эффективностью использовать имеющиеся в распоряжении компьютера каналы для вывода звука. Разумеется, максимальный эффект при использовании **EAX** будет испытывать пользователь с четырьмя и более колонками, однако серьезный трехмерный эффект будет наблюдаться и при наличии двух колонок с желательным сабвуфером.



# THE ULTIMATE GAMING MACHINE?!

ONLY WITH  
BEST SOUND CARD

IN YOUR PC!



## Звуковая плата Turtle Beach Montego A3DXstream:

- Шина PCI, аппаратное ускорение DirectSound™
- 18-разрядные конверторы (> 92 дБ)
- Технология объемного звучания Aureal 3D
- 64-голосый синтезатор (4 Мб) и DSP Vortex
- Загрузка сэмплов через DLS и DirectMusic™
- Мощный процессор эффектов
- 100%-поддержка DOS и Windows 95/98/NT
- Расширяемость (WaveBlaster™, S/PDIF)

Специальная OEM-программа для производителей компьютеров



## Мультимедиа Клуб — эксклюзивный дистрибутор Turtle Beach Systems

тел. 943-9290, 943-9293, 158-5386, факс 158-8975 e-mail: azazello@online.ru http://www.mpcclub.ru

Где купить Москва: «Офис+» (м. Сокол) 158-7351 • «Савеловский компьютерный рынок» (м. Савеловская) • «Формоза» (м. Китай-Город) 917-0125 • «Компьютерный мир» (м. Тургеневская) 928-7392 • «Глэдис» (м. ВДНХ) 974-6005 • «Никс» (м. Алексеевская) 216-6934 • «Всё для дома» (м. Китай-Город) 925-4254 • «Диал Электроникс» (м. Китай-Город) 916-0046 • «Астроваз-Информатик» (ВДНХ) 181-9970 • «R-Style» (м. Отрадное) 903-6818 • «Новалайн» (м. Авиамоторная) 273-8948 • «Компьютер-Сервис» (м. Петровско-Разумовская) 488-3327 • Митинский рынок, место С-14 • «Uniimport» (м. Войковская) 450-0038 • Региональные дилеры: «Астерия Клуб» (г. Екатеринбург) (3432) 511-025 • «КО-Систем» (г. Уфа) (3472) 530-561 • Тюменский ЦУМ (3452) 361-460 • «О'Кей» (г. Краснодар) (8612) 547-443 • «Player Club» (г. Волгоград) (8442) 344-268 • «Кит» (г. Самара) (3462) 790-080 • «ДИ&К» (г. Ростов) (8632) 527-573 • «Велгас» (г. Новосибирск) (3832) 216-164



# Покупаем колонки

Эдуард  
РАУШЕНБАХ

Не пора ли Вам купить себе новые КОЛОНКИ?

**И**так, мультимедийные колонки. Как явствует из названия — они должны иметь применение в различных областях, как то: источник сигнала для радиоприемников, аудио/CD плееров и, наконец, для ПК. Так как все они, в общем-то, не блещут качеством воспроизведения музыкальных композиций (любые мало-мальски приличные наушники при цене в 2-3 раза ниже делают это лучше), то основной акцент делался на звуковое сопровождение игр.

Болезнь большинства моделей стоимостью до ~100\$ — посредственные ВЧ при отсутствии или невнятности НЧ. Да и более дорогие модели не являются верхом совершенства, поэтому оценки составлялись исходя из сравнения близких по назначению и цене устройств, а не из сравнения их с абстрактными (в первую очередь из-за цены) студийными мониторами.

Конечно, иной музыкальный центр звучит не хуже, чем лидеры данного обзора, но далеко не каждый поставит рядом с монитором колонки размером с системный блок, не говоря об отсутствии экранирования на обычных колонках.

В свое время, как источник сигнала, я использовал магнитолы Panasonic RX-ST810 и Panasonic RX-CT990, а затем и Panasonic DT-75, которую из-за конструктивных особенностей (неотделяемые динамики) приходилось ставить сбоку от себя, и ничего — был вполне доволен. Но с рождением ребенка пришлось уходить в подполье (пользоваться наушниками).

За последние 2-3 года рынок был прямо-таки завален различными моделями как пассивных, так и активных мультимедиа колонок. В связи с низжайшим качеством «бубнения и хрипения» (звучанием это назвать язык не поворачивается) и снижением цен на активные колонки — я решил рассматривать только некоторые экземпляры колонок со встроенным усилителем. Т.к. на рынке имеются сотни подобных устройств, то в данном обзоре рассматриваются далеко не все модели, которые можно было бы оценить по достоинству.

Конечно, восприятие звука — дело довольно субъективное (как и цвет, и вкус и т.д.), так что из огромного количества предлагаемых изделий были отобраны либо те, что неплохо себя зарекомендовали (Altec Lansing, JazzHipster, Yamaha), либо более дешевые и, как следствие,

### Выписка из личного дела:

Эдуард РАУШЕНБАХ  
Год рождения: 1966  
Геймер-стаж: 14 лет  
Знание ин. языков:  
Yamaha MSX, PC, Apple II, 3D0, PlayStation.  
Любимые игры:  
HoMM2, WarCraft II  
Серьезно занялся железом в 1995 году.  
Главное разочарование:  
Diamond 3D Edge  
Последний фаворит:  
чипсет 3Dfx  
Мечта: Хороший уютный



дом в экологич. чистом месте, где-нибудь в Европе.  
Позиция: «Чтобы не было стыдно за бесцельно прожитые годы...»  
Адрес: ed@cameland.ru

чаще покупаемые основной массой пользователей (как правило, это первые колонки к первому ПК) устройства тайваньских, корейских и китайских производителей. Причем некоторые из них очень даже неплохи: так, например, Jazz Hipster — тайваньская фирма, а некоторые из ее изделий вполне на уровне. Ну, а Samsung SMS-5000 так просто удивил. Не впечатлила продукция Sony (разве что дизайн неплох), т.к. при своей цене могла бы быть и получше, а при своем звучании — подешевле.

Опрос симпатий к продукции той или иной фирмы производился в Митино, на Горбушке и в некоторых магазинах Москвы. А так же, что вполне естественно, среди знакомых. Мнение интервьюируемых не всегда (а, как правило, — редко) совпадало с моим, так что ничего удивительного, если оно не совпадет и с вашим.

Как мне кажется (что-то мне слишком

часто кажется), цена колонок должна быть сопоставима с ценой звуковой карты (+/-) или составлять 5-15% от стоимости ПК.

Хотя явным лидером оказалась продукция Altec Lansing (ACS 45 и ACS 48), не все изделия данной фирмы столь великопелны по соотношению цена/качество, поэтому я ограничился их шедеврами. Кстати, на подходе новые модели: ADA 305/495, ADA 70, ACS 295 и ACS 45.1, причем ADA 305/ACS 495 и ADA 70 используют возможности шины USB, а ADA 305/ACS 495 имеет встроенный декодер Dolby Pro Logic Surround. ACS 45.1 является улучшенной модификацией ACS 45, а именно: сабвуфер аналогичен применяемому в ACS 48 (6" динамик в деревянном корпусе). Таким образом, перспективы ACS 45.1 более-менее ясны, тогда как с остальными пока неясно, т.к. помучить их руками не представляется возможным, а абстрактные возгласы восхищения, доносящиеся из Ин-

тернет, я спокойно пропускаю мимо ушей, хотя заинтригован...

По категориям (т.к. сложно сравнивать изделия стоимостью 30 и 200\$) я разделил следующим образом: 1) до 100\$; 2) свыше 100\$.

Очень трудно принимать решения и, соответственно, какие-то колонки превозносить, а какие-то хаять, тем более что для многих решающим фактором выбора той или иной модели может оказаться не качество звучания, а в первую очередь цена. Вот если бы все колонки стоили бы долларов ~20, но хватило о грустном.

В любом случае данный тест-обзор является, во-первых, довольно субъективным (поэтому и приведены фрагменты интервью с различными и по претензиям, и по доходам пользователями), а во-вторых, прежде чем покупать — послушайте какое-нибудь свое любимое произведение, захватив с со-



ONLY WITH  
**BEST TV TUNER...**



**IN YOUR PC!**



## Компьютерный ТВ-тюнер **miroVideo PCTV**

- Шина PCI, аппаратная обработка DirectX™
- Цифровой ТВ-тюнер Philips с телетекстом
- Автоматическое сканирование каналов
- Композитный и S-Video входы
- Воспроизведение полноформатного видео
- Запись видео в формате AVI (до 768 x 576)
- Оцифровка статичных изображений
- Телеконференции и видеопочта
- Поддержка Windows 95/98/NT

Специальная OEM-программа для производителей компьютеров



## Мультимедиа Клуб — официальный дистрибутор Pinnacle Systems

тел. 943-9290, 943-9293, 158-5386, факс 158-8975 e-mail: azazello@online.ru http://www.mpcclub.ru

Где купить Москва: «Офис+» (м. Сокол) 158-7351 • «Савеловский компьютерный рынок» (м. Савеловская) • «Формоза» (м. Китай-Город) 917-0125 • «Компьютерный мир» (м. Тургеневская) 928-7392 • «Глэдис» (м. ВДНХ) 974-6005 • «Никс» (м. Алексеевская) 216-6934 • «Всё для дома» (м. Китай-Город) 925-4254 • «Диал Электроникс» (м. Китай-Город) 916-0046 • «Астроваз-Информатик» (ВДНХ) 181-9970 • «R-Style» (м. Отрадное) 903-6818 • «Новалайн» (м. Авиамоторная) 273-8948 • «Компьютер-Сервис» (м. Петровско-Разумовская) 488-3327 • Митинский рынок, место С-14 • «Uniimport» (м. Войковская) 450-0038 • Региональные дилеры: «Астерия Клуб» (г. Екатеринбург) (3432) 511-025 • «КО-Систем» (г. Уфа) (3472) 530-561 • Тюменский ЦУМ (3452) 361-460 • «O'Key» (г. Краснодар) (8612) 547-443 • «Player Club» (г. Волгоград) (8442) 344-268 • «Кит» (г. Самара) (3462) 790-080 • «ДИ&К» (г. Ростов) (8632) 527-573 • «Велгас» (г. Новосибирск) (3832) 216-164



бой в какой-нибудь дорогой салон (где Вам вряд ли откажут) аудио/CD плеер, а затем — проторенной тропой в подвалы, на рынки и т.д. — словом туда, где подешевле (да что вас учить — сами знаете). Хотя продукцию серьезных фирм там можно встретить, как правило, лишь случайно. Некоторые московские фирмы практикуют либо «money back» (т.е. возврат денег в течение 2-4 недель без объяснения причин), либо удерживают (при возврате) 5-10% от стоимости товара, так что вы вполне можете «малой кровью» провести соб-

ственный тест заинтересовавших вас моделей.

Между прочим, о наушниках: из дешевых мне довольно симпатичны SONY MDR 10-15-20 (от 10 до 25\$), а из серьезных — рекомендую SENNHEISER 400-ой или 500-ой серии (от 70 до 180\$).

Использовалось следующее оборудование: звуковые карты Turtle Beach Montego A3D Xstream и Maxi Sound Game Theater 64, соединенные следующим образом: линейный выход Montego соединен с линейным входом

Game Theater 64. Использовалась настройка Maxi FX Dynamic 3D «2D Surround»; CD-ROM ASUS S-340, CD-плеер Panasonic SL-SW404 [люблю я технику Matsushita Electric (Technics, Panasonic, National), хотя мониторы предпочитаю Sony], CD с записями «Queen», «Scorpions» и Эндрю Ллойд Уэббера (более серьезную музыку пришлось исключить из программы прослушивания, так как большинство колонок провалились бы на нем, да и трудно себе представить любителя серьезной музыки, слушающего подоб-

ные колоночки), а также несколько наиболее популярных в последнее время игр. Кстати, в чисто игровом режиме (т.е. взрывы, рев двигателей, проигрыш анимационных роликов или заставки) даже совсем никудышные колонки посредством звучат, что наталкивает на следующую мысль: «а может в игровой индустрии со звуком не все в порядке?», хотя если клиент (пользователь) доволен — то может и не нужно доводить качество звучания музыкального сопровождения до аудиофильских стандартов, ведь и так все довольно...

### Altec Lansing PowerCube Multimedia Speaker System ACS 45

Мощность 2x6W+20W (сабвуфер)  
Сателлиты 3" ШП (широкополосный)  
Сабвуфер 4"  
Частотный диапазон 42Hz-18kHz  
Цена в Москве 135\$  
Регулировки громкость, НЧ на сабвуфере (особенно часто не покрутишь, т.к. находится на задней стенке), клавиша вкл./выкл. отсутствует, т.к. колонки автоматически активизируются при подаче на них сигнала и, соответственно, при исчезновении сигнала — засыпают.  
Входы/выходы 2 линейных входа

<http://www.altecmm.com>

**Вывод:** В своей ценовой категории не имеют серьезных конкурентов, хотя новая модель ACS 45.1 должна оказаться поинтереснее, т.к. сабвуфер у нее, как и у ACS 48, выполнен из дерева, а не НЧ динамик в полтора раза больше.

Основной недостаток этих колонок — не самый лучший сабвуфер, а сателлиты — превосходны [сказывается английское качество контроля за изготовлением (колонок, как, впрочем, и 99.9% всех прочих, произведены в Китае) и технологии известной фирмы BOSE, примененные при создании данной модели]. Очень приятная модель, а если забыть о ACS 48 или ограничиться суммой в 130\$ — единственно верный выбор.

### Altec Lansing PowerCube Plus Speaker System ACS 48

Мощность 2x20W+40W (сабвуфер)  
Сателлиты 3" ШП+0.75" ВЧ  
Сабвуфер 6"  
Частотный диапазон 32Hz-20kHz  
Цена в Москве 199\$  
Регулировки громкость, НЧ на сабвуфере (особенно часто не покрутишь, т.к. находится на задней стенке), вкл./выкл. осуществляется одновременным нажатием обеих клавиш регулировки громкости.

Входы/выходы 2 линейных входа

**Вывод:** Двухполосность сателлитов и больший размер НЧ динамика в деревянном корпусе (сабвуфер по размерам сопоставим с комплектом ACS 45 в фабричной упаковке

<http://www.altecmm.com>

### ACS 48



а также улучшенные (по сравнению с ACS 45) характеристики помогли достичь великолепных результатов. Новая модель с лихвой переплюнула своего знаменитого предшественника при вполне доступной цене для изделий такого класса. Мой знакомый Володя Бубчиков некоторое время, как и я, владел ACS 45, но весной этого года, прослушав ACS 48, — приобрел их, а ACS 45 теперь одиноко лежат в стороне. По моему мнению, после ACS 48 уже не тянет включать ACS 45. Я не столь категоричен, но не могу не согласиться, что ACS 48 звучат гораздо интереснее, но и в 1.5 раза дороже. Однозначный победитель, а для желающих иметь лучшее — единственный

вариант. Слушайте и наслаждайтесь!

### Jazz Hipster Sound Amplified Speaker System J-707AV

Мощность 2x14W  
Динамики 2" ВЧ и 4" СЧ/НЧ  
Частотный диапазон 50Hz-20kHz  
Цена в Москве 125\$  
Регулировки громкость, ВЧ, НЧ, вкл./выкл.  
Входы/выходы 1 линейный вход

<http://www.jazzspeakers.com>

**Вывод:** Очень приятное звучание, хотя ощущается нехватка ВЧ, но это дело вкуса. Деревянный (причем довольно тяжелый) корпус, добротное качество изготовления. Если бы я не слышал ACS 45 и ACS 48 — присудил бы победу, а так — третье место пополам с Yamaha YMST100. Будь цена на J-707AV в пределах 90-100\$ — по соотношению цена/качество эти колонки заняли бы 1-ое место. Хотя кому-то они могут понравиться

### J-707AV



### Александр Курило («Мультимедиа Клуб»):

«Злоупотребляя служебным положением, я за последние годы попробовал, наверное, 70% всех представленных на рынке мультимедийных акустических систем... Да и сравнивать есть с чем, на работе мы пользуемся студийными мониторами Genelec, Tanooy, Event, наушниками Sennheiser, Audiotechnica, Bayer Dynamics. Так что как оно должно звучать в идеале, я примерно себе представляю. И все сводится, на мой взгляд, к следующему: использовать музыкальный центр с ПК можно, но вряд ли вы расположите его акустику рядом с монитором (помните о наводках и магнитном экранировании). А в современных играх звуковое сопровождение становится все более навороченным: объемный

многоканальный звук, позиционирование слушателя в пространстве — так что для достижения правильных результатов необходимо в дополнение к музыкальному центру иметь хотя бы два мультимедийных динамика перед собой, выдающих панораму и нормальный стерео звук. Хорошая мультимедийная акустика (Altec Lansing, Yamaha) стоит от 100 долл., и с этим приходится мириться. Если бюджет ограничен, тогда придется искать компромисс между желаемым и возможным — благо есть колонки, приемлемо звучащие и за 50 долл.

Что касается меня, то пока стоял Guillemot Game Theater 64 (он имеет два выхода на четыре колонки для псевдо-surround), фронтальными использовал комплект Altec Lansing ACS-45, а тыл шел на стационарную квадро-систему Elac. Но, поиграв в Unreal, я пришел к

выводу что: 1) пора ставить звуковую плату на шине PCI с нормальной поддержкой Direct3D и, главное, с объемным звучанием A3D (выбрал TB Montego); 2) придется сменить фронтальную акустику на лучшую (ACS-48). Раз в играх появилось звуковое сопровождение такого уровня, жалко его не слышать в полной мере. Это как играть в Unreal без 3D-акселератора :). Наушники не люблю — сковывают».

### Валентин Беус

(владелец QuickShot Sound Force 2):

«Этими колонками мы с сыном пользуемся уже около 2-х лет, и по качеству звучания они нас вполне устраивают. Конечно, хотелось бы более высокого уровня воспроизведения НЧ, но это замечаешь только в играх



# СТРАНА ИГР



## YSTM7

больше, чем ACS 45 (из-за басов). Что не понравилось: достаточно массивные и несколько неуклюжие, короткие кабели подключения (~1.5 м) — короче, некоторое неудобство. Клавиша вкл./выкл., а также рукоятки регулировок находятся на задней стенке, что неудобно. В некоторых произведениях ощущались «мутные, размытые» басы, но для игр — весьма неплохо.

### Yamaha YSTM7

Мощность 2x5W  
Динамики 2.5" ШП  
Частотный диапазон 90Hz-20kHz  
Цена в Москве 65\$  
Регулировки громкость, тембр, вкл./выкл.  
Входы/выходы линейный вход, выход для сабвуфера, выход для наушников

<http://www.yamaha.com/cgi-win/webcgi.exe/gSPK00007>

**Вывод:** Даже не верится, что когда-то восхищался их звучанием (~в 1995 г.). Неплохой звук при столь небольших размерах, почти отсутствуют искажения при полной громкости, довольно-таки «живой, теплый» звук, но цена не впечатляет. Короче: для тех, кому приятно, что у него на столе стоит Yamaha. Хотя,

если забыть о цене, — интереснее, чем Genius 715 и 718. Во всех трех моделях применяется технология Yamaha Active Servo Technology для улучшения качества звучания.

### Yamaha YSTM15

Мощность 2x10W  
Динамики 3" ШП  
Частотный диапазон 70Hz-20kHz  
Цена в Москве 85\$  
Регулировки громкость (регулирует также и выходной сигнал на сабвуфер), тембр, вкл./выкл.  
Входы/выходы 2 линейных входа, выход для сабвуфера, выход для наушников

<http://www.yamaha.com/cgi-win/webcgi.exe/gSPK00007>

**Вывод:** Приятный, теплый звук. Но не более. Заметно мощнее, чем YSTM7. На максимальной громкости при исполнении композиций «39» и «Made in Heaven» сильно искажались НЧ, а левая колонка пыталась «улизнуть со стола» (для борьбы с подобными путешествиями в комплект входят резиновые клеящиеся набойки). Для Genius, Samsung или QuickShot это простительно, но Yamaha! Да еще и по вдвое большей цене! Хотя, справедливости ради, должен

## YSTM15

заметить, что звук у них выше среднего, и ни в одной из протестированных игр сбоев звучания не наблюдалось, да и с остальными CD-треками справились неплохо. Утешительный приз за реализм воспроизведения (при громкости не более чем на ~50-70% от максимальной мощности).

### Yamaha YSTM20DSP

Мощность 2x10W  
Динамики 3" ШП  
Частотный диапазон 70Hz-20kHz  
Цена в Москве 90\$  
Регулировки громкость (регулирует также и выходной сигнал на сабвуфер), тембр, вкл./выкл., DSP (Digital Surround Processor)

Входы/выходы 2 линейных входа, выход для сабвуфера, выход для наушников

<http://www.yamaha.com/cgi-win/webcgi.exe/gSPK00007>

**Вывод:** Ни к какому Surround Sound встроенный DSP

типа «Full Throttle» с «забойным» музыкальным сопровождением. Колонки надежно сработаны, что протестировано моим котом, сбросившим их с высоты около 1.5 м, при этом ни работоспособность, ни внешний вид совершенно не пострадали».

### Георгий Раушенбах

(владелец Altec Lansing ACS 45):

«Трудно было бы ожидать от подобной продукции качественного звучания. Все что могу про них сказать — они меня не раздражают».

### Руслан Харитонов

(владелец QuickShot Sound Force 600):

«Я пользуюсь данными колонками около 2-х лет. Они достались мне в подарок, так что вопрос выбора для меня не стоял. Органы управления

находятся в верхней части, что меня устраивает. Некоторым недостатком данной модели, как мне кажется, является их размер. Т.е. они немного великоваты, но звучат неплохо, особенно если уровень громкости не выкручивать на максимум, иначе они начинают искажать ВЧ и немного дребезжать, что не мешает мне получать удовольствие от их использования. Все бы ничего, но недавно я послушал Altec Lansing ACS 48 и понял, что мне их не хватает. Вот, потихоньку коплю на очередной UPGRADE (модернизацию — прим. Э.Р.), а пока пользуюсь QuickShot Sound Force 600».

### Владимир Бубчиков

(владелец Altec Lansing ACS 48 и Altec Lansing ACS 45, Sennheiser HD 565, Одиссей 010 + 35 AC 1, бывший пользователь Yamaha YMST10):

«Использую звук в компьютере для прослушивания в фоновом режиме аудио CD и т.н. «музыкальных энциклопедий». В игрушки почти не играю, поэтому колонки типа «кусоч пластмассы» меня не устраивают. Знакомство (непродолжительное) с продукцией фирмы Yamaha особого удовольствия не принесло. Я предпочитал пользоваться, да и сейчас пользуюсь, обычным усилителем со стационарными колонками в дневное время и наушниками в ночное. Однако, постепенное удешевление и явный прогресс мультимедийных колонок фирмы Altec Lansing заставило меня пересмотреть свое отношение к этому виду мультимедиа продукции.

Я бы расставил мое мультимедиа хозяйство по местам следующим образом:

**Десятки Pentium'ов II, 3Dfx акселераторы, 100 МБитовая сеть, Достойные соперники, Более 30-ти игр: Quake, Quake 2, StarCraft, Unreal...**

**12 рублей в час 24 часа в сутки ночные скидки**

**Компьютерный салон, подключение к Internet**

**М. "Юго-Западная", Пр. Вернадского, 119 тел. 433-13-01 тел. 433-13-11**

<http://www.gameland.ru>



YSTM20DSP

SP-715

SP-718

не имеет ни малейшего отношения. Различия между YSTM15 и YSTM20DSP почти незаметны (если они вообще имеют). Все вышесказанное о YSTM15 можно отнести и к YSTM20DSP.

### Yamaha YSTM100

Мощность 2x20W  
Динамики 0.6" ВЧ+3" НЧ  
Частотный диапазон 50Hz-20kHz  
Цена в Москве 180\$  
Регулировки громкость, НЧ, ВЧ, баланс, вкл./выкл., вкл./выкл. Surround («YMERSON»)  
Входы/выходы 2 линейных входа, выход для сабвуфера, выход для наушников

<http://www.yamaha.com/cgi-win/webcgi.exe/gSPK00007>

**Вывод:** Очень качественно сделанные колонки: деревянный

корпус, высококачественные динамики, широкие возможности настройки, приятное звучание (особенно при включенном режиме YMERSON). Как и все прочие (за исключением Altec Lansing ACS 48), провалились на «39» и «Made In Heaven», хотя провалились с достоинством: искажали звук только при максимальных положениях всех регулировок (что в жизни используется редко). Все прочие претензии можно свести к следующему: хорошо, да больно дорого. При цене в 100-120\$ они были бы весьма серьезным конкурентом Jazz Hipster J-707AV, причем «сотая» Yamaha мне понравилась больше, и Altec Lansing ACS 45, но, учитывая стоимость YSTM100 — Altec Lansing ACS 48 мне кажется более выгодным приобретением. Но если цена — дело последнее, а хочется известную фирму (хотя Altec Lansing тоже не из Мухоморска) — вполне достойная модель.

### Genius Speaker SP-715

Мощность 2x8W  
Динамики 3" ШП  
Частотный диапазон 100Hz-20kHz  
Цена в Москве 35\$  
Регулировки громкость, ВЧ, НЧ, вкл./выкл.  
Входы/выходы линейный вход

<http://www.geniusnet.com.tw>

**Вывод:** Вполне работоспособные, дешевые колонки без каких-либо изысков, но, учитывая разницу с SP-718 примерно в 10\$, возможно, многие выберут SP-718 за 2-х полостность и

большую мощность. Стоили бы они 20-25\$ и им можно было бы присвоить титул «лучших из худших», а так они являются абсолютно средним, хотя и не самым худшим, вариантом со всеми болезнями, свойственными дешевой продукции.

### Genius Speaker SP-718

Мощность 2x18W  
Динамики 4" ШП+1.5" ВЧ  
Частотный диапазон 20Hz-20kHz  
Цена в Москве 45\$  
Регулировки громкость, тембр, вкл./выкл., mute (откл. звука), вкл./выкл. 3D Surround Sound  
Входы/выходы линейных вход, подключение дополнительных колонок, разъем для подключения наушников

<http://www.geniusnet.com.tw>

**Вывод:** При включении 3D Surround Sound ощущается эффект, схожий с Live Sound у плееров Panasonic (расширение стереобазы). Причем, при максимальном положении регулятора НЧ колонки не справляются и искажают сильно звук. К тому же, появляется явное шипение ВЧ динамика (при максимальном положении регулятора ВЧ), так что мне больше понравилось при отключенном 3D Surround Sound (никакого Surround, естественно, нет

и в помине). Мощность в 18W на канал кажется явно завышенной (скорее всего, около 6-8W), т.к. ACS 48 при близких характеристиках мощности позволяет устраивать дискотеки в помещениях до 30-40 м<sup>2</sup> (что проверено на собственном опыте), а данная модель явно в 2-3 раза слабее, но для игр этого вполне достаточно. Вполне симпатичный дизайн. Немного металлическое звучание. Проблемы с высокими и низкими частотами: временами казалось, что SP-715 звучит похоже или даже лучше. Немного шумноваты. При включении 3D Surround Sound рекомендую не превышать ~50-60% усиления ВЧ и НЧ.

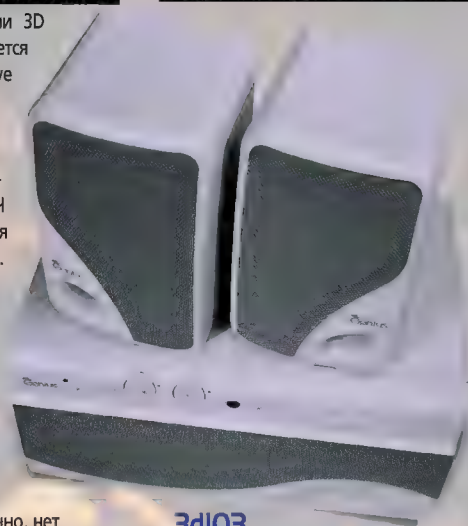
### Genius Subwoofer 3dIO3

Мощность 2x3W+10W (субвуфер)

<http://www.geniusnet.com.tw>



YSTM100



3dIO3

1. Наушники
2. Усилитель с колонками
3. Altec Lansing 48
4. Altec Lansing 45

Всем владельцам музыкальных центров с линейным входом приличного качества я бы посоветовал пока не тратить деньги на мультимедиа колонки, дождаться улучшения их качества, а также существенного удешевления (что при серьезной конкуренции на этом рынке не за горами) и сэкономленные деньги вложить в улучшение своих звуковых плат (см. «Страна Игр» №7 за 98 г.).

**Дмитрий Мамонов**  
(«Амиком»):

«В мультимедийных колонках главное — их внешний

вид, т.к. нормального звука на них добиться невозможно, тем не менее, для игрушек подходят... Наушники мне не нравятся — я их применяю только в дороге и прочих случаях, где невозможны колонки».

**Эдуард Терехов**  
(«Амиком»):

«Анализируя продажу колонок, можно заключить, что сложилась следующая ситуация с четким разделением акустики на 3 ценовых класса: 1) просто, чтобы был звук: до 20\$, около 70% продаж; 2) колонки среднего качества (среднего размера, двухполосные): до 45\$, около 25% продаж; 3) колонки хорошего качества и Hi-Fi колонки: от 70\$ и выше, 5% продаж. Сам использую колонки среднего ценового класса (Escom-80), но при этом иногда подключаю ПК к музыкальному центру, ес-

ли время не позднее».

**Роман Самойлов**  
(продавец на Горбушке):

«В основном покупают продукцию Genius. Практически все модели, примерно в равных пропорциях. Дорогие чуть меньше, дешевые — чуть чаще. В основном это SP-303, хотя покупают и 715-ые и 718-ые. В игрушки я не играю, так что дома меня вполне устраивают динамики, встроенные в мой монитор Sony».

**Сергей**  
(продавец в Митино):

«Дешевенькие колонки покупают гораздо чаще. От 26 до 250 рублей. Но также покупают и дорогие колонки. В основном Altec Lansing ACS 45 и ACS 48. Yamaha бе-



Сателлиты	3" ШП (широкополосный)
Сабвуфер	4"
Частотный диапазон	20Hz-20kHz
Цена в Москве	50\$
Регулировки	громкость, ВЧ, НЧ, вкл./выкл.
Входы/выходы	линейный вход, выход для наушников

**Вывод:** Почти полное разочарование. Если при 40-60% громкости они звучат вроде бы неплохо, то при большем уровне громкости начинается какофония: дребезжат, искажают все, что только возможно, хотя сателлиты довольно таки неплохие, так что если отключить сабвуфер (а зачем тогда покупать этот набор?) — слушать можно. Т.к. это свежая модель — остается надеяться, что производители исправят данные недостатки, хотя вряд ли имеет смысл дожидаться этого, т.к. за эти же деньги можно купить Samsung SMS-5000 и не мучаться. Но если забыть о воспроизведении сложных музыкальных композиций — вполне приличный звук, для игр — весьма неплохо.

### Samsung Magic Speaker SMS-8320

Мощность	2x15W
Динамики	3" НЧ+1.75" ВЧ
Частотный диапазон	100Hz-20kHz
Цена в Москве	45\$

Регулировки	тембр, вкл./выкл., совмещенный с регулятором громкости (что, по-моему, неудобно), баланс
Входы/выходы	линейный вход, вход для наушников

<http://www.samsung.com>

**Вывод:** Подобное качество звучания у меня ассоциируется с одним случаем из жизни: как-то раз в походе (лет 15 тому назад) для усиления громкости аудио-плеера мы сняли с наушников поролоновые на-

ладки и опустили их (наушники, разумеется) в кастрюльку; звук-то немного усилился, но появился неприятный металлический оттенок. Пока слушаешь на 20-40% мощности — вроде бы явный середнячок, но стоит повысить уровень громкости (кстати, очень маломощные колоночки), и понимаешь — явный фуфел! Стыдно производить (да и продавать за такие деньги) подобную продукцию, заявляя, что ты — №1 в мире! Хотя это было сказано про мониторы, но и они особенно не блещут. Учитывая бокалообразный дизайн, осмелюсь заметить следующее: может, если хорошенько

«отдохнуть» — то и эти «волшебные источники сигнала» придется по вкусу, а пока предлагаю следующее определение (перефразируя дворника из «12 стульев»): «кому и Samsung SMS-8320 — колонки!» Мощность завышена в 2.5-3 раза; звук, как из консервной банки. Короче, выкинутые деньги.

### Samsung Magic Speaker SMS-5000

Мощность	2x6.5W+19W (сабвуфер)
Сателлиты	3" ШП (широкополосный)
Сабвуфер	5.5"

<http://www.samsung.com>



SMS-8320

SMS-5000

## ХОТИТЕ БЫСТРО ОСВОИТЬ INTERNET, WORD 97, ACCESS 97, EXCEL 97, WINDOWS 95? КОМПЬЮТЕР — ЛУЧШИЙ УЧИТЕЛЬ!

### МУЛЬТИМЕДИА-КУРСЫ НА CD-ROM СЕРИИ «ШАГ ЗА ШАГОМ»

К каждому CD-ROM прилагается книга!

Для того чтобы освоить Microsoft Word 97, Office 97, Access 97, Excel 97, не обязательно иметь их на своем компьютере!

#### Excel 97

Курс рассчитан как на опытных пользователей, которые хотят освоить новую версию продукта, так и на начинающих. Курс сопровождается примерами, изучать которые можно в режимах «Просмотр» или «Практика», где пользователь сам выполняет изучаемые операции под руководством компьютера. Время обучения — 100 часов. Рекомендовано «Microsoft ZAO» код: 1031-си, цена: 93 р.

Позволяет начинающим быстро перейти к уверенной работе с программой, изучая выбранный раздел в режиме «Демонстрация» или «Практика». Каждый пример показывает отличия Windows 95 от Windows 3.11. 90 часов обучения! Рекомендовано «Microsoft ZAO» код: 826-си, цена: 108 р.



Курс предлагает пользователю не только выбрать уровень сложности, но и способ подачи материала: шаг за шагом пройти по всем примерам или самому выбрать интересующую тему. Время обучения — 110 часов. Рекомендовано «Microsoft ZAO» код: 1030-си, цена: 93 р.

Курс рассчитан как на опытных пользователей, которые хотят освоить новую версию программного продукта, так и на начинающих, не работавших ранее с Access 97. Обучение построено на примерах, имитирующих работу с программой и позволяющих практиковаться самостоятельно в процессе обучения. Время обучения — 80 часов. Рекомендовано «Microsoft ZAO» код: 1032-си, цена: 93 р.



Позволяет начинающим получить навыки работы с Microsoft Word, Excel, Power Point. Интерактивный курс позволяет не только выбрать режим обучения, но и попрактиковаться самостоятельно. Время обучения — 90 часов! Рекомендовано «Microsoft ZAO» код: 827-си, цена: 98 р.



Позволяет легко освоить работу с Internet без подключения! На CD-ROM расположен справочник «Желтые страницы Интернет. Русские ресурсы» и купон на 5 часов работы в сети. код: 340-си, цена: 108 р.

Нашу продукцию вы можете заказать по почте наложенным платежом.

Для оформления заказа необходимо указать на почтовой карточке название продукта, его код и количество экземпляров и отправить по адресу: 197198, С.-Петербург, а/я 619 для оптовых покупателей: Москва (095) 235 5583 С.-Петербург (812) 3279337

**СПРАШИВАЙТЕ В МАГАЗИНАХ ГОРОДА!**



Частотный диапазон	45Hz-20kHz
Цена в Москве	50\$
Регулировки	тембр, вкл./выкл., совмещенный с регулятором громкости (что, по-моему, неудобно), регулятор громкости сабвуфера
Входы/выходы	линейный вход

**Вывод:** Данным изделием Samsung реабилитировала в моих глазах свою репутацию, подмоченную выпуском SMS-8320. Даже не ожидал, что будет нечто подобное. Действительно неплохой набор, а, учитывая цену — лучший в нижней ценовой категории, так что если у Вас с наличными туго, а колонки иметь очень хочется — приобретайте этот набор, т.к. ему смело можно отдать первое место по соотношению цена/качество. Искажения не были замечены даже на максимальной громкости, и, хотя при воспроизведении «39» и «Made In Heaven» вели себя не лучшим образом, но во всех остальных ситуациях звучали вполне достойно. Конечно, это не Altec Lansing 45/48, но ведь и стоят они, соответственно, в 2.5 и в 4 раза дешевле. Вполне солидные басы и очень неплохие сателлиты. По-моему, они с лихвой оправдывают свою цену.

### QuickShot Sound Force 600

Мощность	2x5W
Динамики	3" ШП



Force 600

Частотный диапазон	100Hz-20kHz
Цена в Москве	25\$
Регулировки	ВЧ, НЧ, вкл./выкл., совмещенный с регулятором громкости (что, по-моему, неудобно)
Входы/выходы	линейный вход, вход для наушников

<http://www.quickshot.com>

**Вывод:** Стоит приобретать только в том случае, если 25\$ — это предел Ваших финансовых возможностей. Не впечатляющие ВЧ и НЧ. Но есть модели и похуже. Искажения на полной громкости (при установке ручек ВЧ и НЧ не более чем на 50-60%) минимальны.

### QuickShot Sound Force 2

Мощность	2x5W
Динамики	1.5" ВЧ и 3" ШП
Частотный диапазон	100Hz-20kHz
Цена в Москве	35\$
Регулировки	ВЧ, НЧ, вкл./выкл., совмещенный с регулятором громкости (что, по-моему, неудобно), баланс
Входы/выходы	линейный вход, вход для наушников

<http://www.quickshot.com>

**Вывод:** Несмотря на двухполосность, превосходства над Sound Force 600 не замечалось, если не наоборот. При максимальном уровне громкости начинаются хрипы и дребезжание. Не имеет смысла приобретать, тем более что за эти деньги можно купить Genius SP-715.

Force 2



Force 2

**Для сравнения использовались наушники Sennheiser HD 565 и концепция домашнего театра на базе Technics SC-EH600. Наушники победили абсолютно всех, что и неудивительно; следом, что вполне естественно, SC-EH600.**

Приношу свои извинения, если кого обидел [в особенности владельцев Samsung SMS8320 и Yamaha M7-15-20, но я бы себе эти колонки не взял, т.к. Samsung SMS8320 — просто неудача фирмы, а Yamaha YMST7/15/20 с сабвуфером (собственного производства) — это уже свыше 200\$, чего она, в общем-то, не стоит. А без сабвуфера (за исключением YSTM100) — бледновато, господа!] По бедности можно и QuickShot взять, но лучше подкопить, а пока пользоваться муз. центром или наушниками. В общем, жаль Yamaha: те, что хуже — вдвое дешевле, а прочие в 1.5-2 раза дороже, но и значительно интереснее. Возможно, если сравнить в своей ценовой категории (60-100\$) с колонками прочих известных (и, соответственно, дорогих) фирм, Yamaha и могла бы претендовать на соответствующее ей место (все-таки звук приятный), но — увы! В данном обзоре я бы охарактеризовал колонки ее производства, как — «для эстетов».

СИ

Force 600

### Результаты

**По качеству звучания в группе свыше 100\$**

- 1) Altec Lansing ACS 48
- 2) Altec Lansing ACS 45
- 3) Yamaha YMST100/Jazz Hipster J-707AV

**По соотношению цена/качество в группе свыше 100\$**

1. Altec Lansing ACS 45
2. Jazz Hipster J-707AV
3. Altec Lansing ACS 48

**По качеству звучания в группе до 100\$**

1. Samsung SMS-5000
2. Yamaha YMST20DSP/YMST15
3. Genius Subwoofer 3d103 (если не включать на полную мощность при прослушивании сложных музыкальных произведений или использовать только в играх)

**По соотношению цена/качество в группе до 100\$**

1. Samsung SMS-5000
2. Genius SP-715
3. Quick Shot Sound Force 600

Спорные (а не осуждающе ругательные) послания с удовольствием прочту, а на наиболее интересные — обязуюсь ответить. Мой e-mail: [ed@game-land.ru](mailto:ed@game-land.ru)

рут пореже. Народ выбирает либо самые дешевые, либо самые хорошие».

**Алексей**

(продавец в Митино):

«Я использую Turphoon-280 (трехполосные, 2x25W). Они без наворотов, без 3D-эффектов, но просто хорошие колонки с нормальным, чистым звуком. За счет того, что у них пиковая мощность достаточно высокая — на средней громкости они звучат очень хорошо. Люди же покупают в основном либо дешевые колонки, либо дорогие. Средний класс спросом не пользуется».

**Акейников Кирилл**

(продавец-консультант магазина «Мир компьютеров» (Compulink)):

«В основном я рекомендую продукцию Yamaha, потому что мне нравится их мягкое звучание. Очень хорошие колонки. Конечно, YMST100 стоит недешево, но деревянный корпус многое дает. У Altec Lansing имеется 48-ая модель, также имеющая очень приятное звучание и деревянный сабвуфер. Из неплохих колонок с хорошим звуком, приближающихся по качеству звучания к музыкальным центрам, я бы отметил Altec Lansing ACS 45. Честно говоря, продукция Jazz Hipster мне не особенно нравится. Из дешевых колонок устойчивым спросом пользуется Primax-60. При цене в 21\$ она имеет неплохие параметры: 2x4W, частотный диапазон — от 70Hz до 16kHz. Как правило, покупатели прислушиваются к моим советам и покупают то, что я им советую, хотя все решают по своим финансовым возможностям, причем ценовой класс делится на два ти-

па: до 30-40\$ либо от 120\$ и выше. Имеется очень классная модель — Yamaha YMSTMS25, которая состоит из деревянного сабвуфера (15W) и двух сателлитов (по 5W на канал), причем сателлиты имеют возможность крепления к стене, а стоят они всего лишь 128\$. Это просто прекрасный комплект. По дизайну мне нравятся Altec Lansing 45 и 48: скромно и со вкусом».

**Артем Скубрай**

(продавец-консультант магазина «Белый ветер»):

«Наибольшим спросом у наших покупателей пользуются колонки Jazz Hipster 200-ой и 300-ой серии, а также 71-ые Sony. В наличии имеется продукция фирмы Genius (продукция прочих фирм в этом салоне не представлена — прим. Э.Р.). Чаще всего покупают Jazz Hipster по цене до 40\$».



МУЛЬТИМЕДИЙНОЕ ИЗДАТЕЛЬСТВО

**АКЕЛЛА** ПРЕДСТАВЛЯЕТ

ОБУЧАЮЩИЕ ПРОГРАММЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ

ПРОГРАММА ЧЕРЕЗ РИСОВАНИЕ  
ОБУЧИТ ВАШИХ ДЕТЕЙ: ГРАМ-  
МАТИКЕ, АРИФМЕТИКЕ, НОТНОЙ  
ГРАМОТЕ, ГЕОГРАФИИ, ОСНОВАМ  
ЛОГИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ И МНО-  
ГОМУ ДРУГОМУ.



МУЛЬТИМЕДИЙНЫЙ БУКВАРЬ  
ДЛЯ ВАШЕГО РЕБЁНКА



ПЕРВЫЙ УЧЕБНИК АНГЛИЙ-  
СКОГО ЯЗЫКА ДЛЯ ДЕТЕЙ  
3-8 ЛЕТ. В ИГРОВОЙ ФОРМЕ  
ПОМОЖЕТ ВАШЕМУ РЕБЁНКУ  
БЫСТРО ИЗУЧИТЬ ОСНОВЫ  
АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА.



ДЕТСКИЙ ГЕОГРАФИЧЕСКИЙ  
АТЛАС. СТРАНЫ И КОН-  
ТИНЕНТЫ, ГОРОДА И ДО-  
СТОПРИМЕЧА-  
ТЕЛЬНОСТИ

- Постоянно обновляемый ассортимент  
Более 1000 наименований CD-ROM  
и Video CD  
- Выгодные условия для дилеров.  
- Низкие цены и система скидок.  
- Доставка в регионы.

МОСКВА

МАГАЗИН "РОНИС" тел. 928-0431 ул. Мясницкая д. 20  
"ДОМ ИГРУШКИ" тел. 238-0096 ул. Большая Якиманка д. 26  
Компьютерный салон "СОЛЯРИС" ул. Солянка 1/2 стр. 1 тел. 230-6057  
Детский мир "ВИННИ" Рублевское шоссе д. 20 корпус 1  
Детский мир "ПЛАНЕТА МАЛЫШЕЙ" ул. Перовская д. 31  
"ДОМ КНИГИ" на Новом Арбате секция 8  
Компьютерный салон "ИНФОРТ" пр-т Буденного д. 1/1 тел. 365-3381  
Магазин "НЬЮТРЕЙД" тел. 247-9155 Комсомольский пр-т 24/2  
Компьютерный салон "МАРВИ" ул. Покровка д. 6 тел. 206-8057  
МАГАЗИНЫ фирмы "КОМПЬЮЛИНК"

НАШ ОПТОВО-РОЗНИЧНЫЙ МАГАЗИН

находится по адресу:  
Москва, ул. 2-я Фрунзенская, д. 10 крп. 1  
тел. (095) 242-03-23, 742-40-19,  
742-40-23, факс (095) 242-88-98

САНКТ-ПЕТЕРБУРГ:  
СП Дом книги на Невском,  
ООО "ЛАДИС" тел. 291-7924, 108-4777  
ООО "RASCHEL" тел. 210-4452  
ООО "ЛАЙТ-ПРО" тел. 311-8312  
ВОРОНЕЖ  
ООО "МУЛЬТИМЕДИА & ..."  
"Экстел" 44-4846  
КАЗАНЬ:  
"САН-МУЛЬТИМЕДИА" тел. 75-5615  
АБАКАН:  
"ФТМ-ОФИС" тел. 4-4691  
ЧЕРЕПОВЕЦ:  
"СКИФ" магазин, пр-т Победы, 159  
БЛАГОВЕЩЕНСК  
"Экстел" 44-4846  
ВОЛОГАДА  
Клуб любителей компьютерных игр  
34-3576

ЕКАТЕРИНБУРГ:  
"TIM" Ltd. тел. 42-4779  
ТОЛЬЯТТИ:  
ТД "КАРАВЕЛЛА"  
б-р 70 лет Октября, 47  
ЧЕЛЯБИНСК:  
"КОМПАКТ-СЕРВИС" тел. (35-12)  
37-1452  
ИРКУТСК  
Торгово-выставочный зал  
"Меркурий" 53-2377  
КАЛИНИНГРАД  
"Вест-Инвест" 46-7068  
ПЕНЗА  
ГКЦ "ГОСНИТИ" 52-3388  
РИГА  
Ул. Аудею 7/9 "Arcade"  
22-3487

БЕСПЛАТНЫЙ КАТАЛОГ НА БОЛЕЕ 1000 НАИМЕНОВАНИЙ CD-ROM И  
VIDEO CD ДИСКОВ ОХВАТЫВАЮЩИЙ ВСЕ РОССИЙСКИЙ АССОРТИМЕНТ  
МОЖНО ПОЛУЧИТЬ НА НАШЕМ СЕРВЕРЕ WWW.AKELLA.COM, ИЛИ ЗАКАЗАВ  
ПО ТЕЛЕФОНУ (095) 230-37-44 ИЛИ ПОЛУЧИТЬ ПО ПОЧТЕ ЗАПРОСИВ  
ПО АДРЕСУ: 119084 МОСКВА А/Я 38 "ЮСТ-ПРЕСС", СРОК ДОСТАВКИ  
ДИСКОВ ОКОЛО 3-Х НЕДЕЛЬ; ОПЛАТА ПРИ ПОЛУЧЕНИИ

# СПРАВОЧНИК А Л Ю Б И Т Е Л Я 2 0

Каталог на тысячу новых  
и проверенных автомобилей

История ведущих  
автомобильных фирм

Автоматизированная  
система поиска

Интерактивная система  
"Экзамен в ГАИ"

Статьи и справочные  
материалы

Сиверс



НАИБОЛЕЕ ПОЛНЫЙ НА СЕГОДНЯ МУЛЬТИМЕДИЙНЫЙ  
КАТАЛОГ НА НЕКОЛЬКО ТЫСЯЧ НОВЫХ И ПОДЕРЖАННЫХ  
АВТОМОБИЛЕЙ, С ОПИСАНИЯМИ И ТЕХНИЧЕСКИМИ ХАРАК-  
ТЕРИСТИКАМИ. ПОЛНЫЙ ТЕКСТ ПРАВИЛ ДОРОЖНОГО ДВИ-  
ЖЕНИЯ И ИНТЕРАКТИВНАЯ СИСТЕМА "ЭКЗАМЕН В ГАИ". РАС-  
СКАЗ О ВЕДУЩИХ АВТОМОБИЛЬНЫХ ФИРМАХ ВСЕГО МИРА,  
СТАТЬИ И СПРАВОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ НА ТЕМЫ: ЗАКОН И АВ-  
ТОМОБИЛЬ, ГАИ, СТРАХОВАНИЕ И МНОГООЕ ДРУГОЕ. ВСЁ ВЫ  
НАЙДЁТЕ В НОВОМ "СПРАВОЧНИКЕ АВТОЛЮБИТЕЛЯ 2"



**СКОРО!**

МУЛЬТИМЕДИЙНАЯ ЭНЦИКЛОПЕДИЯ  
**Между небом и землёй**



УНИКАЛЬНАЯ МУЛЬТИМЕДИЙНАЯ ЭНЦИКЛОПЕДИЯ НА 2-Х  
CD-ROM, СОДЕРЖАЩАЯ ВСЕ АЛЬБОМЫ, ВИДЕОКЛИПЫ,  
ТЕКСТЫ ВСЕХ ПЕСЕН С АККОРДАМИ, БОЛЕЕ 1000 ФОТОГРА-  
ФИЙ И ВСЁ, ЧТО КОГДА-ЛИБО БЫЛО СВЯЗАННО С ЛЕГЕН-  
ДАРНОЙ РОК-ГРУППОЙ "КРЕМАТОРИЙ"





# EverQuest

Сергей  
ДРЕГАЛИН

ЭТО либо что-то революционное, либо самый жесточайший обман...

**ПЛАТФОРМА:** PC  
**ЖАНР:** Онлайн RPG  
**ИЗДАТЕЛЬ:** Sony Interactive  
**РАЗРАБОТЧИК:** EverQuest Team  
**ТРЕБОВАНИЯ**  
**К КОМПЬЮТЕРУ:** P-200, 32 MB RAM, Direct3D-совместимая видеокарта (3Dfx), 28,8K модем, Win'95, Win NT  
<http://www.everquest.com>  
**ОНЛАЙН:**  
**ВЫХОД:** Конец 1998 года  
**АЛЬТЕРНАТИВА:** Ultima Online, MUD

## ДОЛГАЯ ОНЛАЙНОВАЯ НОЧЬ...

Когда речь заходит об онлайн-новых играх, то мне непременно вспоминается одна история, связанная с бесконечными часами игры в Diablo на Battle.net. Дело было поздней ночью, когда я, устав от бесконечных PK и Cheater'ов (хотя, разумеется, и сам этим грешил), решил немного поиграть в свое удовольствие и быстренько состряпал канал, обозвав его «Only for non-PKs and non-cheaters» или как-то в этом духе. Через несколько минут я уже шатался по подземельям с магом, который может и был не слишком уж крутого уровня, но играл честно, а, главное, грамотно. Он все время оказывался в нужное время в нужном месте, прикрывая меня с тыла (я играл за воина) или отвлекая на себя слишком уж рьяных врагов. Так вот, где-то ближе к Аду я обратился к своему напарнику с вопросом: «Есть ли у тебя что-то, высасывающее жизнь?» — имея ввиду оружие с суффиксом Leech или Vampire. «О, да...»,

— ответил он, и я каким-то сверхъестественным образом уловил в его фразе горькую усмешку, — «Моя жена». Конечно же, это была шутка немолодого семьянина, которому, как выяснилось позже, оказалось около сорока. Обратите внимание, не пятнадцать, не двадцать, даже не тридцать лет, а почти четыре десятка. Каким же образом этот человек оказался на просторах Battle.net, имея на своих плечах массу повседневных забот, связанных с семьей, работой, детьми?

Всему виной «болезнь» онлайн-новыми играми. Это наркотик, запретный плод, единожды вкусив который, тянешься за ним снова и снова. И совершенно не играет роли, сколько тебе лет, каковы твои увлечения и чего ты стоишь в реальной жизни. Как это ни банально звучит, но в нашем с вами бытии отсут-

ствуют магические кнопки save/load, поэтому, совершив ошибку, нет возможности переиграть все заново. Да и вообще, социум и его законы вынуждают человека жить по навязанным правилам и заковывать свою индивидуальность в рамки определенных законов. А это жутко тяготит.

Игры, подобные Ultima Online, любая из MUD (Multi-User Dungeons/Dimensions), отчасти Diablo и другие, дают возможность проявить свое эго в той ипостаси, которой, возможно, нет места в нормальном социуме. Иначе, если обойтись без мудреных словечек, вы можете быть тем, кем хотите. Близко ремесло убийцы — пожалуйста, становитесь PK. Мечтали заняться кузнечным делом — добро пожаловать. Просто жаждете общения — и в этом случае вас ждут с распростертыми объятиями.

Вообще, чем более глубоко продумана игра, чем больше в нее заложено различных возможностей, чем сложнее ее экономико-политическая модель, тем более она перспективна в смысле виртуальной вселенной. И

трижды плывать, насколько игровые правила соответствуют реальным ситуациям и законам, главное, чтобы работали причинно-следственные связи и принципы здравого смысла — этого вполне достаточно. Взять, к примеру, Ultima Online — великолепная в смысле продуманности игра (хотя, конечно, и в ней есть масса багов и недоработок), наложившая на себя руки исключительно по техническим причинам. Если бы не бесконечная перегруженность серверов, которые просто не смогли справиться с возложенной на них задачей, и некоторые другие чисто технические проблемы, то игра бы постоянно расширялась и привлекала к себе все новых и новых людей. Но, увы, Ultima Online только раззадорила аппетиты, а сама тихонько ушла со сцены. После этого «ухода по-английски» игровой мир внимательно отслеживал появле-



ние на горизонте достойной альтернативы... И она не заставила себя долго ждать.

**EverQuest** — «Вечный Поиск» — новый онлайн-проект от Sony Interactive, который должен стать культовой сетевой (в самом широком смысле этого слова) игрой. **EverQuest** не позиционируется как потенциальный «киллер» Ultima Online, причем, не только оттого, что «лежачего не бьют». Просто **EverQuest**, несмотря на некоторые сходства, на деле будет кардинально отличаться от Ultima, и «пересекаться» указанные проекты станут исключительно по части поддержки тысяч игроков в режиме on-line...

Подробности? Читайте дальше, причем повествование начнем, пожалуй, с предыстории, точнее, с ее краткого изложения. На официальных сайтах лежит «полновесный» вариант, если вы в достаточной мере владеете языком, то не поленитесь, загляните и почитайте оригинальный текст; поверьте, он того стоит.

## ЛЕГЕНДЫ И СКАЗАНИЯ О НОРРАТЕ

Много тысячелетий назад, когда земли Норрата были девственно чисты и первозданно дики, на этот райский уголок



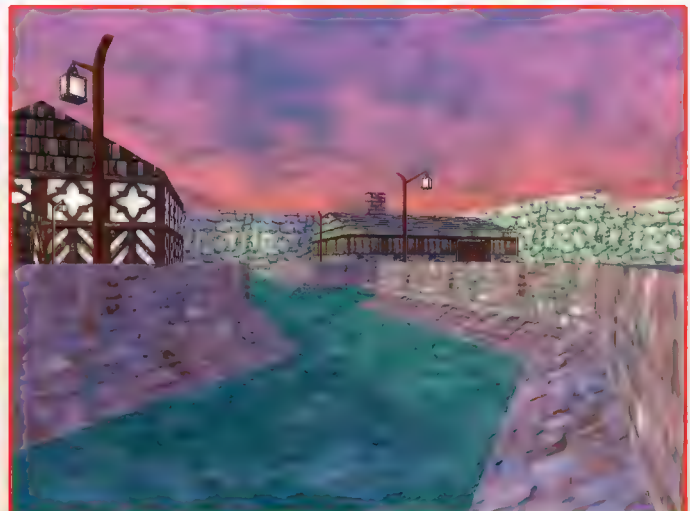
обратила свой тяжелый мудрый взор Великая Хрустальная Драконеца Вишан, Властительница Поднебесья. Ударом своей огромной когтистой лапы она оставила на земле огромные равные борозды, заявив тем самым свое право на владение этими землями.

Видит бог, Вишан была слишком горда и надменна, чтобы опустить свой взгляд вниз. Под землями Норрата была целая сеть пещер и проходов, которые примител другой Первозданной — Брелл Серилис, Властитель Подземелий. Не особенно церемонясь, он воздвиг портал, из которого стали появляться всевозможные создания. Вскоре жизнь под Норратом стала даже более активной, нежели на его поверхности. Брелл Серилис, преисполненный чувством удовлетворения своими деяниями, свернул портал в Живом Камне, спрятав его в одной из пещер подземного лабиринта. Поговаривают, что отступники родом из Пэйнилы знают то место, где захоронен портал, но им не хватает познаний (а может быть, и чего-либо еще) чтобы воспользоваться его мощью.

Вскоре пожаловали и другие гости: Великая Мамаша Тунаре и Властитель морей Прексус. Стало ясно, что если четыре Первозданные Силы начнут битву за







планету, то от нее мало что останется. Вследствие этого, пришлось прийти к компромиссу: каждый из Великих населял земли небольшим по численности народом. В небесах летали драконы — выводок Великой Драконессы. Брелл создал гномов — подземных жителей, сильных и выносливых работяг. В бездонных глубинах океана Прексус оставил своих детей — кедгов. А на суше потрудились Тунаре, сотворив с помощью своей ментальной силы самых прекрасных и грациозных созданий, которых можно себе только представить — эльфов. Именно последние привлекли ненужное внимание Инноруука, Принца

дистской манере. Так появились на свет Темные Эльфы — уродливые создания, некогда бывшие доблестными сынами Тунаре. Не обременяя себя лишними ожиданиями, Инноруук забросил Черных Эльфов — свои семена мести — назад на Норрат.

Но все это — предания давно минувших дней, и никто точно не знает, как обстояли дела в те лихие времена. Зато доподлинно известно, что люди стали активно осваивать земли Норрата около трех тысяч лет назад. Прошло совсем немного времени, и на землях материка Антоника появились первые деревеньки и города — Кейнос, что на западе, и Фрипорт, что на востоке. Постепенно утихла взаимная вражда, тем паче, что людям было не слишком выгодно истощать самих себя, хватало и внешних врагов. Росли города, развивалась экономика, изучались научные и магические знания, осваивались новые территории, в общем, жизнь кипела.

Но, как всегда, причиной новых бед стали обычные человеческие пороки. Многие вожди были довольны тем, что имели, и таких было большинство. Но были и владыки, жаждущие большего. Уже давно ходили в народах легенды о гномах, эльфах, могучих артефактах, волшебных книгах — все это заставляло скиматься сердца алчных вождей. Были, правда, и те, кто искренне желал обрести знания и узнать побольше о народах, населявших земли Норрата. Восстание поднял блестящий мыслитель и храбрец Эруд, не обладавший крепким здоровым телом, но имевший нестигаемую волю и закаленный дух. Он собрал под своим флагом всех тех, кто жаждал новых знаний, и вместе с ними отправился в далекое плавание. Волею судеб смельчаки оказались на острове Олус, хранившем в себе множество древних секретов. Там был основан город Эрудин, названный так в честь предводителя небольшого племени отступников. Эрудин стал пристанищем для всех, кто желал приоткрыть завесу таинства магических наук: в городе образовались

три магические школы — Волшебников, Чародеев и Колдунов; те, кто проходил обучение в этих школах, именовали себя Высшими. Здесь наше повествование, наконец, подходит к той ключевой фигуре, которая изменила ход истории Норрата и заставила события развиваться в совершенно ином русле. Имя этому некогда человеку — Мирагул...

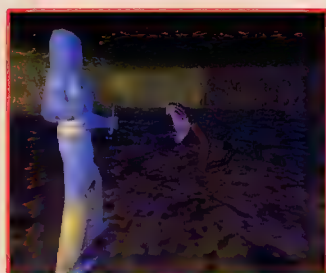
Мирагул был самым талантливым и перспективным учеником, но как часто бывает с гениями, отличался крайне высокомерным и себялюбивым характером. Мирагул не признавал своих сородичей, ни тех, что остались на востоке, ни тех, с кем он делил место под солнцем в Эрудине. Больше всего его выводило из себя то, что ни одна из трех магических школ не могла дать ему всех тех знаний, которыми он стремился обладать. Мирагул чувствовал ограниченность и специфичность знаний, преподносимых школами. Вскоре юный маг нашел единомышленников, и их число с каждым днем становилось все больше и больше. Вместе они с рвением изучали те магические секреты, которые тщательно скрывались от большинства учеников. Вскоре возникла четвертая школа магии, и ее ученики стали называть себя Некромансерами...

Большим потрясением для Мирагула стали рассказы тех, кто побывал в городе Нериаке, некогда служившем пристанищем для Черных Эльфов. Маг узнал, что там есть не только ценные артефакты, но и целые библиотеки с книгами, раскрывающими магическое искусство древних. Мирагул понял, что пришла пора действовать. Он с помощью могущественного заклинания сумел разделить свое эго на четыре части, каждая из которых была с виду обычным человеком. Все эти четыре составляющие он направил в разные школы магии для того, чтобы максимально овладеть магическими науками.

Заговор был раскрыт. Но к тому моменту у Мирагула было множество единомышленников и соратников, поэтому город охватила гражданская война. Жи-

## ...Большим потрясением для Мирагула стали рассказы тех, кто побывал в городе Нериаке, некогда служившем пристанищем для Черных Эльфов...

Ненавиди. В своей ветхой башне Инноруук выжидал подходящего момента, накапливая огонь черной ярости. Участвовать в разделе планеты Принц не мог, так как за нечестивые помыслы он был проклят богами, и ему оставалось лишь уповать на собственную хитрость и подлость. Иннорууку, в конце концов, удалось выкрасть эльфийских Короля и Королеву и затащить их в свой мир, где много веков царили лишь злоба и боль. Медленно, в течение трех тысяч лет, он раздирает эльфов на куски, как физически, так и ментально. Затем он собрал куски тех, кто был когда-то Светом, и собрал их по-своему, в извращенной са-





тели Эрудина сражались на протяжении нескольких веков, используя вместо стали и камня магию и колдовство. Итог этой войны был страшен — тысячи невинно убиенных, разрушенные здания, стерты с лица земли целые кварталы... Еретиков были вынуждены сдать, и были с позором изгнаны из Эрудина; они отправились на юг и там воздвигли свой город-цитадель, который назвали Пэйнил.

А что сам Мирагул? Он, в отличие от многих, не потерял контроль и не был ослеплен теми событиями, которые происходили в его родном городе. Воспользовавшись сумятицей, он сумел похитить множество ценных артефактов и книг и вместе с ними отправился на корабле к берегам земель, некогда оставленных его соплеменниками. Но спокойной жизни в Кейносе ему вкусить не пришлось, так как повсюду были эрудинские шпионы, которые постоянно выслеживали мага-еретика. Испытывая состояние, близкое паранойе, он бросился бежать сначала на север, а затем на восток, моля своих покровителей, чтобы те помогли ему избежать встречи с варварами. После многих недель странствований Мирагул, наконец, выбрался к огромному озеру, около которого он и затаился.

Несмотря на все те испытания и невзгоды, которые уготовила судьба Мирагулу, его мозг не работал вхолостую. Он внимательно изучал все те артефакты и книги, которые ему удалось прихватить с собой из Эрудина. Он не пропустил ни одну страницу, ни одной строчки, ни одной буквы; его познания в магии стали столь обширными и всеобъемлющими, что в какой-то момент Эрудин без опаски покинул свое пристанище. Но не за примирением или покаянием отправился могущественный маг, его целью было получить новые знания и силу.



Однажды Мирагул неожиданно для себя натолкнулся на народ карликов, которые называли себя хоббитами. Обитали эти коротышки не так уж далеко от того места, где маг хранил свои бесценные книги и артефакты. Опасаясь этих милых существ и трясаясь за свои сокровища, Мирагул решил отправиться еще дальше на север, прочь от всего живого и разумного. Пройдя лиги и лиги пути, маг вышел на огромное заснеженное плато, которое не снимало своего покрова в течение круглого года. Это место вполне подходило старому магу.

Мирагул начал трудиться. Он решил создать обширный подземный мегаполис с множеством туннелей и залов. Маг, естественно, не стал привлекать рабочую силу, а обратился к волшебству, прокладывая себе дорогу в земле с помощью заклинаний. Медленно, но неуклонно подземелье становилось все больше и больше; зал за залом, туннель за туннелем, проход за проходом — так Мирагул творил свою сокровищницу и лабораторию на протяжении сотен лет. Когда же работа была окончена, маг с ужасом для себя понял, что он сильно состарился и дни его сочтены.

Эта была самая страшная мысль, которая посетила его за последнюю тысячу лет. Не раз становившись свидетелем смерти, не раз убивая, Мирагул ни разу не задумывался о смерти всерьез, продлевая свою жизнь разными заклинаниями и снадобьями, но сейчас он как будто впервые увидел свое открытое морщинами лицо и услышал прерывистое хриплое дыхание.

Единственной надеждой Мирагула был давно покинутый остров Одус, куда маг и отправился при помощи сооруженного им телепортала. Он немедленно отправился в южные земли острова, чтобы найти тех еретиков-Некромансеров, которые, возможно, владели секретами вечной



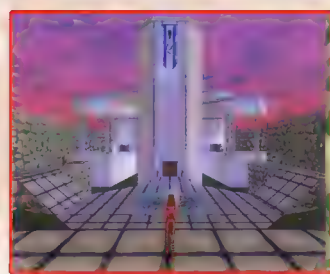
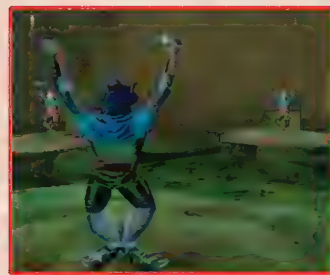
жизни. Некромансеры с охотой приняли своего одряхлевшего единомышленника в стенах Пэйнила и поделились с ним своими достижениями. То, что увидел Мирагул, заставило отступить его отчаянье и привело в порядок спутавшийся клубок мыслей. Дело в том, что Некромансеры научились оживлять трупы и превращать их в зомби, а, как известно, зомби живут вечно. Это подтолкнуло Мирагула на определенные мысли, и он поспешно собрался в свою лабораторию, отказавшись от участия в штурме Эрудина (к тому времени Некромансеры скопили достаточно нечисти для штурма города).

Мирагул собрал остатки своего могущества и начал готовить последнее заклинание, которое, по замыслу, должно было превратить его в Лича. Но маг не успел обстоятельно и тщательно подготовиться, слишком уж быстро покидали его жизненные силы.

Сотворенное наспех сложнейшее заклинание оказалось с изъяном: Мирагул действительно стал Личем, но его душа не переселилась в бессмертную оболочку, а навеки осталась заключенной в талисман, спрятанный в глубинах подземелья под снежным плато...

## БЕССРОЧНЫЙ КВЕСТ

EverQuest по жанру относится к онлайн-



## КЛАССЫ

### Warrior

Воин — обязательный класс в любой RPG, не стал исключением и EverQuest. У этого персонажа самое большое число HP, кроме того, воин лучше всех владеет оружием, особенно колюще-режущим. Может носить любой тип доспехов и брони.

### Cleric

Основное предназначение клириков — лечение раненых. В принципе, могут и постоять за себя, обрушив на противника гнев своего божества.

### Paladin

Паладины представляют собой некий гибрид воина и клирика. Обладают преимуществами обоих классов, но до определенной степени, в частности, HP у паладинов меньше, нежели у воинов. Кроме этого, обладают не-

которыми уникальными умениями.

### Ranger

Рейнджеры — нечто среднее между друидом и воином. Лучше всего себя чувствуют на открытых пространствах.

### Shadow Knight

Призрачные рыцари — темная разновидность паладина, смесь воина и некромансера. Эти рыцари — прислужники сил зла, от которых они получили ряд уникальных способностей.

### Druid

Друиды — жители лесов и степей, находящиеся в полной гармонии с природой. Ни одно животное не набросится на друида, если только сам друид не нападет на него первым. В основном применяют естественную магию, основанную на природных силах.

### Monk

Монах постоянно совершенствует свой дух и свое тело, превратив последнее в опасное оружие. По этой причине избегает пользоваться большим количеством оружия и доспехов. Боги наделили монаха способностью усиливать атаку за счет магических заклинаний.

### Bard

Бард обладает бархатным тембром и виртуозно играет на музыкальных инструментах. Способен очаровывать своим исполнением слушателей (лирическая баллада — чем не магия?). Обладает очень ограниченным набором скиллов воина, но, разумеется, стать таким же мастером по владению оружием барду не суждено.

### Rogue

Вор-бродяга. Представитель весьма загадочного класса, для

которого «день» начинается в полночь. Кто-то с пренебрежением отзывается о бродягах, как об обычных ворах, кто-то с ноткой страха называет их профессиональными убийцами... Истина, как это обычно бывает, лежит где-то посередине. Бродяга владеет большинством типов оружия, но честной схватке предпочитает удар в спину; умеет открывать замки и воровать вещи.

### Shaman

Шаман — племенной колдун, в целом схожий с клириком. Но, в отличие от последнего, шаман может с успехом применять не только лечащие заклинания, но и атакующую магию.

### Necromancer

Некромансер — черный колдун, специализирующийся на умерщвлении и на всем том, что связано со смертью. Владеет заклинаниями, которые оживляют







новым ролевикам или RPG. Вместо привычной для многих изометрии, используется вид от первого лица или внешняя камера. В остальном же **EverQuest** полностью соответствует классическим RPG. По сути, игра представляет собой MUD с неплохой графической оболочкой.

Главная особенность игры — одновременная поддержка более тысячи игроков на каждом из игровых серверов, плюс возможность переключаться между серверами. Место найдется всем, так как мир Норрата огромен, и, чтобы пройти его из одного конца в другой, потребуется уйма реального времени; больше того, после релиза создатели обещают постоянно расширять границы виртуального мира, отодвигая границы и заселяя области новыми персонажами.

Кроме игроков, территории Норрата будут заселять и NPC, которых можно встретить повсеместно. С неигровыми персонажами можно торговать, меняться вещами, сражаться, получать от них квесты или узнавать новости. В целом, NPC в **EverQuest** будут играть не меньшую роль, чем в незабвенной Ultima Online.

Масла в огонь подливают могущественные артефакты, спрятанные в самых разных уголках виртуального мира. Естественно, они хорошо охраняются самими разными монстрами. Впрочем, противников можно будет встретить практически где угодно — от заброшенных зданий, до пригородов мегаполисов.

Создание персонажа, как и в любой другой RPG, заключается в «накидывании» характеристик. Выбрать своего героя можно из 12 рас и 14 классов (см. врезку); кроме этого, можно выбрать пол и отличительные признаки (цвет волос, кожи).

Скорее всего, все персонажи будут храниться на серверах онлайн-служб, причем пока не известно станут ли за это взимать некоторые денежные сред-



ства. В любом случае, подключение к серверам **EverQuest** не будет бесплатным, но конкретная цена и форма оплаты умалчиваются.

Немного удручающе выглядят минимальные системные требования — Pentium 200, 32Mb RAM и обязательное наличие трехмерного ускорителя, поддерживаемого Direct 3D или Glide. Зато

тогда вас услышат только те, кто находился рядом (в пределах десятка метров); в-третьих, никто не мешает собраться стайкой и тихонько пошепаться (метр-полтора); наконец, в-четвертых, можно приватно отправить кому-либо сообщение. Если вдруг вы нарветесь на какого-нибудь крикуна или слишком назойливого персонажа, то можно будет пропустить мимо ушей его реплики,

**Бой не превратится в бесконечное щелканье кнопкой мыши, а будет представлять собой нечто среднее между поединками из Virtua Fighter, Die By The Sword и Dark Vengeance...**

к графике, что наглядно подтверждают скриншоты, нет претензий, движок игры вполне «тянет» на уровень сносной 3D action игры, хотя, разумеется, до Unreal или Quake 2 ему далеко.

## ОСОБЕННОСТИ И НЮАНСЫ

Коли в **EverQuest** будет не менее тысячи игроков, то в обязательном порядке возникнет желание поговорить с кем-нибудь из них. Для общения предусмотрено несколько вариантов: во-первых, вы можете проорать что-то, и вас услышат все, кто находится в радиусе сотни метров (приблизительно); во-вторых, можно сказать фразу и простым голосом, не напрягая голосовых связок, и

набрав «ignore» (имя персонажа).

Земли Норрата слишком обширны (одиннадцать городов и около сорока территорий, где можно найти что-либо интересное), чтобы путешествовать по ним на своих двух. Поэтому предусмотрена возможность применять специальные заклинания и путешествовать на кораблях. Правда, установка магических порталов — занятие только для опытных и могущественных магов.

Весьма интересна система поединков в **EverQuest**. Бой не превратится в бесконечное щелканье кнопкой мыши, а будет представлять собой нечто среднее между поединками из Virtua Fighter, Die



мертвых и заставляют сражаться на его стороне; кроме того, некромансер может высасывать жизнь из своих жертв.

### Wizard

Чародей много странствует в поисках древних магических знаний. Именно поэтому он владеет заклинаниями, которые позволяют видеть то, что лежит вне поля зрения обычного глаза, и с помощью магии в мгновение ока путешествовать на большие расстояния. Помимо этого, чародей обладает заклинанием полного разрушения, которое является очень эффективным даже против весьма продвинутых оппонентов.

### Enchanter

Колдун способен использовать скрытый потенциал не только в людях, но и практически в любых вещах. Например, колдун может усилить атаку меча или заставить кого-либо сражаться на своей

стороне. Есть у него и несколько атакующих заклинаний, но они не идут ни в какое сравнение с аналогичными заклинаниями чародея.

### Magician

Волшебник — великий мастер по сотворению, он может с легкостью создать кусок хлеба и так же элегантно вызвать огненный элементал. Волшебник, в отличие от чародея, не обладает сильными атакующими заклинаниями, но в своей области он непревзойденный специалист.

### НАВЫКИ

#### Abjuration

Клятвенное отречение. Защищает персонажа от сильного холода.

#### Alteration

Метаморфоза. Скилл связан с из-

менением природы вещей, как реальных, так и ментальных.

#### Archery

Стрельба из лука. Персонажи, обладающие этим скиллом, получают преимущество при стрельбе из луков, арбалетов и т.п.

#### Backstabbing

Удар в спину. Уникальный скилл бродяги. Атакуя противника со спины, бродяга может нанести критический удар, отнимающий уйму HP.

#### Bash

Сильный удар. Некоторые классы персонажей могут сбить противника с ног, дезориентируя его, понижая его защиту и прерывая процесс сотворения заклинания.

#### Block

Блок. Уникальный скилл монаха. Блокировка атаки противника.

### Blunt, Slashing & Piercing Weapons

Тупое, режущее и колющее оружие. Скилл дает преимущество при применении указанных типов оружия.

#### Channeling

Передача. Позволяет сократить время, необходимое на сотворение заклинания.

#### Conjuration

Колдовство. Привнесение в реальность элементарей, энергетических облаков и т.п.

#### Disarm

Обезоруживание. Выбивание из рук противника оружия.

#### Divination

Ворожба. Позволяет видеть скрытые объекты.

#### Dodge

Уклонение. Этот скилл помогает





By The Sword и Dark Vengeance. Создатели игры заверяют, что никакого «дерганья» и резких движений из-за лага (lag) не будет, по их словам, «это как игра на фортепьяно под метроном — в реальном времени, но с четко установленным шагом». При потере связи ваш персонаж не окажется беспомощной жертвой для более удачливых оппонентов, в этом случае для управления будет задействован AI. Кто знает, возможно, оптимальным будет ввязаться в драку и быстро сделать ноги, т.е. прервать соединение. Затем, минут через пять, вновь вернуться в игру, полюбоваться на поверженного врага и потом снова заняться поисками новой жертвы...

Никаких признаков turn-based в EverQuest даже не предвидится, только real-time. Правда, не ясно, как долго будут продолжаться сutki в виртуальном мире игры и что будет с персонажем в режиме off-line. На эти вопросы однозначно ответит бета-тестирование, а пока можно только гадать.

Экономическая модель представлена в EverQuest достаточно просто. Насколько можно судить, будет прослеживаться только связь «спрос-предложение», но, возможно, в будущем система торговых отношений усложнится и будет более реалистичной.



### УРОЖЕНЦЫ НОРРАТА

В EverQuest вы можете «завести» до восьми персонажей. Но это не значит, что вы сможете переключаться между ними и управлять всей восьмеркой за один сеанс игры, на самом деле каждый раз доступен только один персонаж. К слову, имя каждого из персонажей проверяется на предмет соответствия правилам High Fantasy.

На просторах Норрата можно найти 12 рас: варваров, темных эльфов, карликов, эрудитов (жителей Эрудина), гно-



мов, полуэльфов, хоббитов, высших эльфов, людей, огров, троллей, лесных эльфов. Вероятно, после официального старта игры появятся новые расы или классы. При определенных ситуациях возможной будет смена класса персонажа, но при этом потеряется часть достижений и умений.

У персонажей будет классический набор характеристик, включающий в себя силу, обаяние, выносливость, мудрость, интеллект, ловкость и подвижность. Все эти характеристики могут расти с повышением уровня, и, кроме того, на их значения могут оказать влияние артефакты и магические предметы, причем, как в ту, так и в другую сторону.

Персонажи будут обязательно отличаться по внешнему виду, что облегчит их визуальную идентификацию. Кроме того, графически смогут отражаться и все изменения, связанные со сменой оружия, брони и предметов экипировки.

EverQuest не предоставляет тех широких возможностей по выбору профессии и специализации, которые предоставляла Ultima Online. Вы не сможете сделаться кузнецом или булочником, но зато есть возможность потроговаться при покупке/продаже предметов. Кроме того, намеками упоминается о каких-то дополнительных возможностях.

Персонаж может перетаскивать на себе до 21 предмета. Похоже, что существует только количественное ограничение, вес роли не играет. Расширить число



уходить от атак противника при сражении.

#### Dual Wield

Оружие в обеих руках. Определенные классы могут атаковать с двух рук, тем самым увеличивая количество наносимых противнику повреждений.

#### Evocation

Защитный скилл. Дает защиту от заклинаний массового поражения (fireball, force и др.).

#### Foraging

Фуражирование. Умение набирать с собой еду в дорогу.

#### Hand-to-Hand

Рукопашная. Уникальный скилл

монаха. Увеличивает эффективность атак при драке без оружия.

#### Kick

Удар ногой. При сражении, в те моменты, когда не используется меч, персонаж может поддать противнику ногой.

#### Meditate

Размышлять. Скилл позволяет более быстро запоминать заклинания.

#### Pick Lock

Открытие замка отмычкой. Уникальный скилл бродяги.

#### Safe Fall

Безопасное падение. Уникальный скилл монахов. Монах, не

носящий тяжелых доспехов и оружия, может падать с очень больших высот, не получая практически никаких повреждений.

#### Sense Direction

Чувство направления. Врожденное умение ориентации, некий аналог компаса. Правда, не стоит полностью доверять этому скиллу.

#### Singing

Пение. Уникальный скилл бардов. Чем более приятным тембром голоса обладает бард, тем больший эффект он оказывает на слушателей.

#### Steal

Кража. Уникальный скилл бродя-

ги. Позволяет выкрадывать предметы как у NPC, так и у других игроков.

#### Stringed Instruments

Струнные инструменты. Уникальный скилл барда. Повышает эффективность от исполнения баллад.

#### Swimming

Плавание. Скилл, доступный для всех классов.

#### Wind Instruments

Духовые инструменты. Уникальный скилл барда. Как и в случае со струнными инструментами, повышает эффект от исполнения баллад.



УВЛЕКАТЕЛЬНОЕ РАССЛЕДОВАНИЕ ПРЕСТУПЛЕНИЯ НА  
ДАЛЕКОЙ ПЛАНЕТЕ

*Trilit*  
2322 year

# ЗВЕЗДНЫЙ СУДЬЯ

Найди и обезвредь!

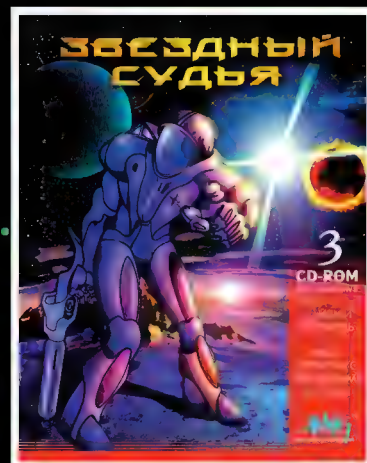
На трилитовой планете, еще почти неизученной, совершено преступление. Вы назначаетесь Звездным Судьей и у Вас теперь есть особые полномочия, включая право на убийство.

Необходимо распутать цепь таинственных событий и найти убийцу!

◆ ВЕЛИКОЛЕПНАЯ ТРЕХМЕРНАЯ ГРАФИКА ◆ ИНТЕРИГУЮЩИЕ ПОВОРОТЫ СЮЖЕТА  
◆ МНОЖЕСТВО ИНТЕРЕСНЫХ ЗАДАЧ ◆ ТРИ CD-ROM FOR WINDOWS

**NMG**<sup>TM</sup>  
NEW MEDIA GENERATION

NMG Тел./ ФАКС: (095) 903-6535, (095) 903-3474. Приглашаем дилеров. Телефон технической поддержки (095) 903-8095. Вы можете приобрести мультимедиа диски компании NMG и «Кирилл и Мефодий» в компьютерных салонах «R-Style», а также в сети магазинов «1С Мультимедиа», «Партия», «Белый Ветер», «Компьюлинк», «Мир», «Диал Электроникс», «Техно Сила», «Электрический Мир», «Волга», «Новый Диск», «Денди».





слотов можно при помощи дополнительных мешков или рюкзаков.

## УМЕНИЯ И СПОСОБНОСТИ

Скиллы в **EverQuest**, как и в любой RPG, делятся на две группы: общедоступные и уникальные для какого-либо класса. Для того чтобы составить общее представление, посмотрите врезку «Умения».

Первоначально каждый из персонажей обладает ограниченным набором умений, потом, по мере накопления опыта, этот список расширяется. Пока уменьшается, можно ли получить новые скиллы у NPC, зато известно, что умения не будут ухудшаться и становиться менее эффективными, если ими не пользоваться в течение долгого времени.

Повышение скиллов происходит по мере их использования. Однако существует ограничение на рост умений из расчета на один уровень опытности, иначе все скиллы вырастут до максимума очень быстро.

## МАГИЯ ПРОТИВ СТАЛИ

В **EverQuest** будет пять школ магии. Система применения заклинаний, по всей видимости, базируется на MP (mana/magic points). У каждого из персонажей-магов изначально будет присутствовать базовый набор заклинаний, к которому впоследствии он сможет добавлять новые. К сожалению, **EverQuest** не предусматривает возможности создания новых заклинаний, но тех, что будут реализованы в полной версии игры, должно быть более чем достаточно.

Очень много вопросов возникает по поводу сбалансированности мага и воина (имеются в виду не конкретные классы, а специализация). Разработчики утверждают, что «...каждый класс имеет свои преимущества и недостатки. При некоторых обстоятельствах маг может одержать верх над воином и наоборот».

Особняком от всех магов стоят некромансеры. Эти лихоеды смогут применять особые заклинания, связанные с воскрешением мертвых. Причем, с ростом уровня некромансера будет увеличиваться не столько количество оживляемых им зомби, сколько их боевые характеристики.

## ИГРОВАЯ СРЕДА И NPC

NPC вам встретятся в **EverQuest** куда чаще, нежели другие «живые» игроки. Ничего плохого в этом нет, так как почти каждый из NPC способен поделиться с вами информацией или поручить какое-нибудь ответственное задание. Некоторые неигровые персонажи вообще мало чем будут отличаться от игроков, и определить кто есть кто не так-то просто.

Ни NPC, ни тем более монстры не будут трусливо убегать прочь при вашем появлении. На атаку они ответят атакой (подчас магической), а многие из монстров сами нападут первыми. Всего же в **EverQuest** около 40 типов монстров с уникальными повадками и спо-

собами ведения боя. При сражении можно призвать на свою сторону союзников, применив определенную магию. Например, некромансер может оживить мертвых, которые будут сражаться на его стороне, а маги способны вызвать элементарей.

В городах находится стража, основное назначение которой — поддерживать порядок и спокойствие. По идее, у добропорядочных граждан не должно возникать проблем со слугами закона. Больше того, если вы сумеете ударить в город от противника, который вас атакował, то стража, возможно, окажет вам поддержку и разберется со злодеем. Но, разумеется, такое возможно не во всякой ситуации — все зависит от мощи напавшего NPC и силы городского гарнизона.

## МАТЕРИАЛЬНЫЕ ЦЕННОСТИ И АРТЕФАКТЫ

Артефактом в **EverQuest** считается какой-либо уникальный магический предмет, встречающийся в единственном экземпляре. И таких предметов, по всей видимости, будет великое множество.

Однозначно выявить лучший тип доспехов или оружия в **EverQuest** весьма проблематично. Все зависит от конкретной игровой ситуации; например, отличная кольчуга, дающая защиту от огня, может очень пригодиться около

**Что касается твердой валюты, то в EverQuest она будет представлена в следующих разновидностях: платина, золото, серебро, медь и драгоценные камни.**

извергающегося вулкана и оказаться практически непригодной на холодных ледяных равнинах.

Пока не решено, как станут читаться, продаваться и покупаться предметы. Скорее всего, в определенных местах будут соответствующие NPC (типа кузнеца из Diablo), хотя стопроцентной уверенности по этому вопросу нет. Возможна реализация специальных заклинаний, связанных с починкой предметов.

Что касается твердой валюты, то в **EverQuest** она будет представлена в следующих разновидностях: платина, золото, серебро, медь и драгоценные камни.

## КВЕСТЫ, ЗАДАНИЯ, ПОРУЧЕНИЯ

Квесты и задания должны быть самими разнообразными. Обещают как простейшие поручения, так и опаснейшие задания, которые выполнить под силу лишь самым продвинутым персонажам. Окончательно баланс квестов установит бета-тестирование.

Далеко не все квесты будут предопределены, многие задания создадутся случайным образом и станут совершенно уникальными. Кроме того, часть заданий будет создаваться game master (GM), например, для отдельных персонажей, гильдий или религиозных сект.



Конечно, ожидать постоянных заданий от GM не нужно (это же живой человек, и усмотреть за каждым из тысячи игроков ему не под силу), но при определенном везении вместо квеста от NPC вы получите квест от самого GM.

Около каждого из городов обязательно будет доска объявлений, на которой можно оставить и свою пару строк. Скорее всего, подобные доски объявлений окажутся испещрены различными вариантами обмена или просьбами об отпущении от невинно убиенных.

## ГИЛЬДИИ И КЛАНЫ

Гильдии — неотъемлемый атрибут любой сетевой игры, **EverQuest** не исклю-

вы становитесь уязвимыми для атак других игроков со всеми вытекающими отсюда последствиями, если нет — то ни один из игроков (разумеется, NPC и монстры в расчет не принимаются) не сможет даже косвенно (например, от взрыва fireball) причинить вам вред.

Ну, а если вы решили исподтишка помочь PK, прикрывшись маской благодетеля? Не выйдет, даже если вы лишь подлечивали PK, не ввязываясь в драку (независимо от того, с кем сражался PK), все равно вы будете причислены к племени убийц.

Если вы объявили себя как по-PK, то вы лишитесь возможности воровать вещи у игроков и собирать предметы с трупов PK; правда, у NPC по-прежнему можно будет что-нибудь стянуть. PK могут воровать предметы у кого угодно.

Чувствовать себя в относительной безопасности можно только в городах, где вас охраняет стража, или в гильдиях, где вас будут окружать верные единомышленники.

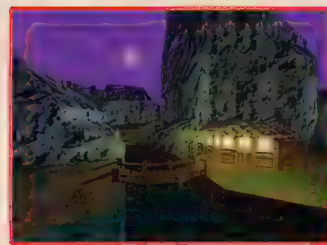
Но вполне возможно, что когда-нибудь беспощадный меч PK достигнет вас, и ваш персонаж погибнет. В этом случае вы потеряете почти все свои пожитки и, что более важно, лишитесь многих умений и способностей. Официального ограничения на количество смертей нет, но слишком дорого обходится отбытие в мир иной, чтобы им злоупотреблять.

**СИ**

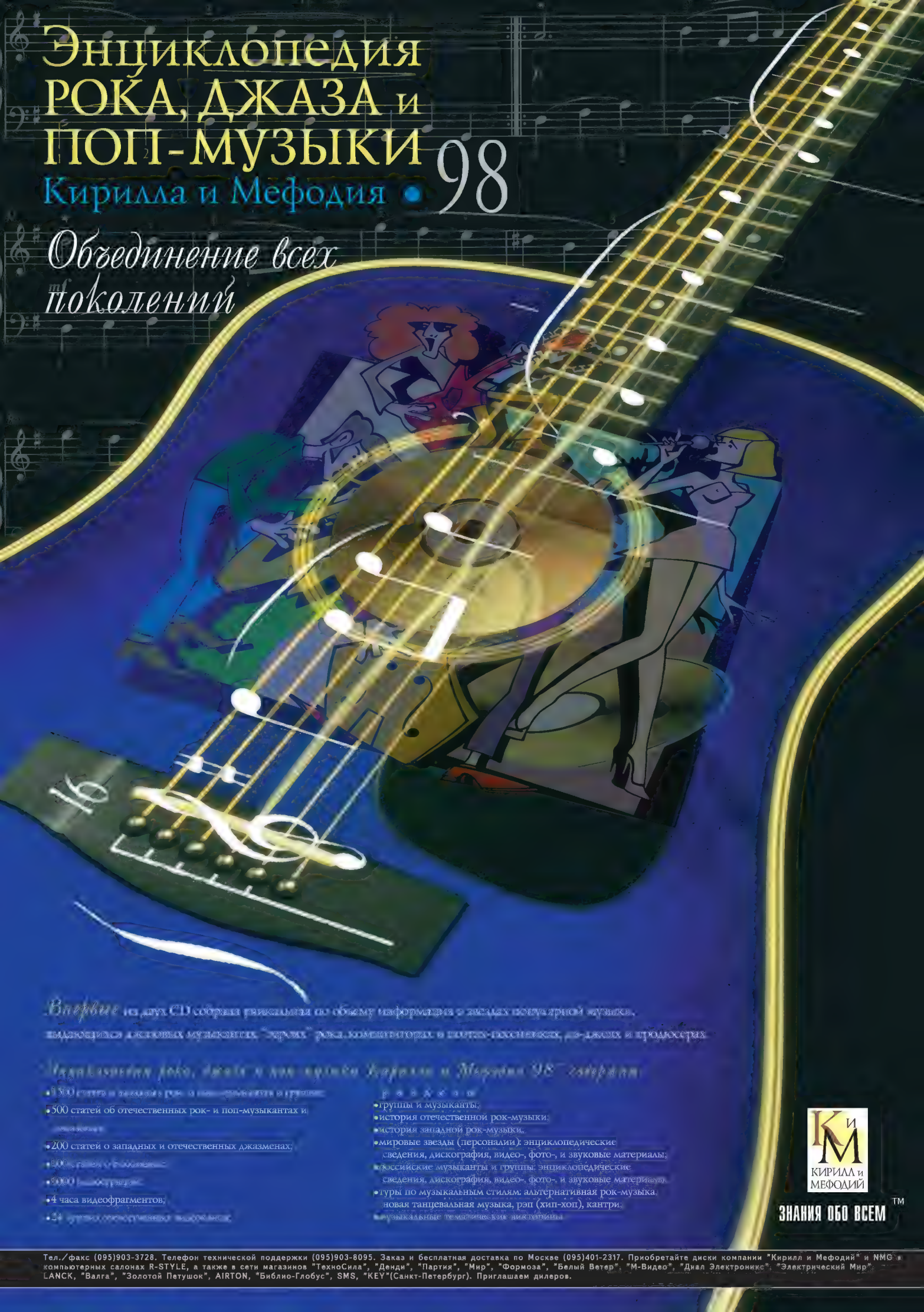


## АНТИСОЦИАЛЬНОЕ ЯВЛЕНИЕ PK И КАК С НИМ БОРЬБЫСЯ

Достаточно интересно решена в **EverQuest** проблема с PK (player killer). В самом начале игры, при создании персонажа, вы должны четко и ясно сказать, будете ли вы заниматься этим грязным делом (в дальнейшем вам специальным образом сообщат, кто из окружающих персонажей PK, а кто — по-PK). В случае положительного ответа,







# Энциклопедия РОКА, ДЖАЗА и ПОП-МУЗЫКИ 98

Кирилла и Мефодия •

Объединение всех  
поколений

Впервые из двух CD собраны сведения по объему информации о звездах популярной музыки, выходящие из журналов "Звезда", "Звезда-рок", "Звезда-джаз" и "Звезда-поп".

Иллюстрированная энциклопедия "Энциклопедия Рок, Джаз и Поп-Музыка Кирилла и Мефодия 98" содержит:

- 1500 статей и эссе о рок- и поп-музыке и группах;
- 500 статей об отечественных рок- и поп-музыкантах и группах;
- 200 статей о западных и отечественных джазменах;
- 1000 статей о музыке;
- 4 часа видеофрагментов;
- 24 музыкальных тематических дискотеки.

- группы и музыканты;
- история отечественной рок-музыки;
- история западной рок-музыки;
- мировые звезды (персоналии): энциклопедические сведения, дискография, видео-, фото-, и звуковые материалы;
- российские музыканты и группы: энциклопедические сведения, дискография, видео-, фото-, и звуковые материалы;
- туры по музыкальным стилям: альтернативная рок-музыка, новая танцевальная музыка, рэп (хип-хоп), кантри;
- музыкальные тематические дискотеки.



ЗНАНИЯ ОБО ВСЕМ™



Returning of the miracles  
It's my own requiem  
The jester's tears  
They are inside me  
Agony's the script for my requiem

Blind Guardian,  
«The script for my requiem»

# Requiem: Wrath of the Fallen

ПЛАТФОРМА: PC  
ЖАНР: 3D action  
ИЗДАТЕЛЬ: 3DO  
РАЗРАБОТЧИК: Cyclone Studios  
ОНЛАЙН: <http://www.3do.com>  
ВЫХОД: Осень-зима 1998 года

Сергей  
ДРЕГАЛИН

Ангелы Света против ангелов Тьмы. Компромиссов нет.

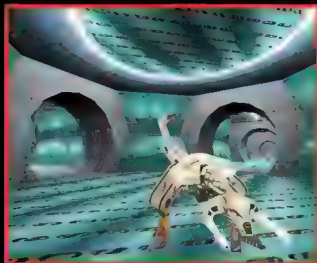
## АКТИОН. НОВАЯ ВОЛНА

**А** Старые имена сменяются новыми, поколения переходят в поколения, ультрасовременные некогда шлягеры становятся архаизмами, писк моды превращается в агонический хрип... История повторяется.

Нет спору, Quake и Quake 2 — ошеломляющие игры, а их творцы (чуть было не написал с большой буквы) просто гении. Это не лесть и не фанатизм, просто констатация факта. Обе игры были безупречны с технической стороны исполнения и превосходны по играбельности, особенно по части multiplayer. Но... Новый виток истории требует сейчас нечто большего, нежели то, что может преподнести Quake и все его «конверсии», вместе взятые. Грядет новая волна, и не просто игровый «белый барашек», а самые настоящие цунами, которые грозят ударить о прибрежные гранит игровой общественности такими играми как Half-Life, Sin, Daikatana, Requiem: Wrath of the Fallen.

Перечисленные проекты представляют собой кардинально новый, радикальный подход к жанру 3D action в целом. Первой ласточкой стал Unreal, которого терпеливо ждали три года и, дождавшись, не разочаровались. Обратите внимание, это же уникальный случай, если учесть, что не менее долгожданный Quake на первых порах вызвал у многих немой вопрос: «А стоило ли вообще ждать?». Нет, авторитет id software не пошатнулся, их проекты не стали сырыми или провальными, просто «стариков» Ромеро и Кармака теснят новые яркие личности, которые хорошо чувствуют самоповторение и самоподражание, имеющие место в современном жанре 3D action.

Несмотря на то, срок релизов еще достаточно удален, можно смело сделать пару предположений. Похоже, старые традиции, заложенные еще Wolf 3D, уходят в прошлое. Публика требует не только более изысканной пищи, нежели хлеб, но и более утонченных зрелищ, нежели варварские бои гладиаторов. Doom, Duke Nukem 3D, Quake и еще тысяча других игр становятся достоянием прошлого, им на смену приходят куда более сложные, но и в значительной мере более богатые проекты. Происходит глобальная интеграция игровых стилей, все труднее становится охарактеризовать игры базовыми жанрами. Как из атомов складываются молекулы, так и из базисных жанров возникает



достаточно сложные гибриды, подчас весьма неожиданные. Рецепты заранее неизвестны — творцы сами определяют те пропорции и ингредиенты, которые, по их мнению, смогут сделать блюдо свежим и нескоро портящимся. А дегустаторами выступаем мы, те, кто непосредственно играет в эти игры.

Любителям кухни игровых блюд предлагаем на пробу проект Cyclone Studios — Requiem: Wrath of the Fallen.

## РЕКВИЕМ ДЛЯ QAKE

Сюжетной основой Requiem послужило извечное противостояние сил Добра и Зла, борьбы Эдема и Преисподней, войны Ангелов и Демонов. Как ни странно, религия, являющаяся неотъемлемой частью любого социума, эксплуатируется в компьютерных играх не так уж часто. Многие разработчики просто боятся того, что Церковь может не одобрить сюжетные ходы или концепцию игры (что приведет к ее тотальному запрету во многих странах), если в ней сделана серьезная ставка на религию. Хотя, конечно же, подобные игры появлялись и будут появляться, например, комически-гротескный AfterLife или приключенческий Messiah.

История игры Requiem начинается с тех страшных дней, когда часть ангелов, возглавляемых Сатаной, восстала против Всевышнего и пыталась свергнуть Его царствование. Но победа оказалась на стороне Света, и Нечестивые были сброшены с Небес и обречены на вечную жизнь в Преисподней. Там в течение бесконечно долгих лет Падшие копили силы и теперь готовы вновь бросить вызов Творцу. Вы выступаете в роли Malachi — одного из ангелов Света, призванного бороться с силами Тьмы. Malachi был ниспослан в нашу с вами реальность, т.е. обычный материальный мир (правда, футуристический). Нетрудно догадаться, сюжетная часть игры предполагает нечто большее, нежели привычная концепция «стреляй во все движущееся». Религиозная тематика требует непривычных ре-



шений и неортодоксальных возможностей.

Итак, по порядку. Быть ангелом на самом деле не так уж и плохо, ведь Всевышний наделил своего Посланника немалыми возможностями. К примеру, Malachi может вселяться в тела смертных, летать, вызывать стаи саранчи, превращать противников в соль (более подробно об этом см. ниже). Но, к сожалению, воспользоваться всеми этими немалыми способностями героем сможет лишь в определенных случаях или когда обладает достаточным количеством Эссенции (аналог маны). Больше того, в реальном физическом мире Malachi становится сродни человеку по части уязвимости и смертности. Правда, и демонические твари обретают оболочку из плоти и крови (хотя, зачастую и из металла), а следовательно, не боятся обычной пули не менее чем гнева Божьего. Воспользуйтесь этим.

По своему духу игра близка к таким шедеврам кинематографии как «Сердце ангела» или «Бегущий по лезвию бритвы». А это значит, что игровой антураж будет таить в себе постоянное напряжение, неуловимую опасность, непредвиденные события. Углубляться атмосфера игры будет и жуткими и отвратительными тварями, какими отобразила Демонов наша с вами реальность. Насколько благородны Посланники Госпо-



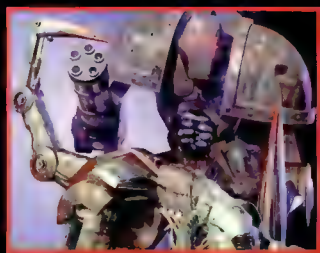
Превращение плоти в соль — одна из немалых возможностей Избранного.







Этот бравый парень — самый настоящий полисмен будущего. Памятуя о том, что Malachi в физическом мире весьма уязвим, придется быть поосторожнее с этими лихими ребятами.



Таковыми становятся Демоны в материальном мире. Симпатяги.



#### EMOTIVE ANIMATION TECHNOLOGY

Эта технология использует плавность «жесткотелых» моделей (Virtua Fighter) с их скелетной структурой, в сочетании с «мягкотелыми» моделями (Quake), позволяющими использовать skin'ы (кожу). В итоге, по заявлению создателей Requiem, получившийся новый принцип анимации объединяет в себе преимущества как первого, так и второго (способа). Ожидается, что в игре все персонажи будут двигаться очень плавно и реалистично, а, главное, возможны эффекты, связанные с изменением их текстуры или skin'a.

да, настолько тошнотворны и омерзительны Слуги Лукавого.

Графические возможности Requiem весьма высоки. По первому впечатлению, потенциал движка Requiem точно не уступает движку Quake 2, приближаясь к Unreal. Хотя, как не трудно заметить из скриншотов, графическое ядро еще находится в стадии совершенствования, хотя бы потому, что далеко не все персонажи отбрасывают тень. Необходимо добавить, что в Requiem используется система Emotive Animation Technology (см. врезку), которая должна позволить добиться реалистичного и плавного движения всех персонажей; в остальном же движок Requiem таит в себе еще множество белых пятен.

Интересен подход к дизайну уровней. Собственно, привычных уровней и не будет, будет лишь три гигантских карты, на которых и станут разворачиваться игровые события. При соблюдении системных требований игра не будет постоянно подгружать куски территорий, и такие огромные пространства не скажутся на понижении числа кадров в секунду.

В футуристическом мире можно будет найти немало различного огнестрельного оружия, но не в нем вся прелесть. Malachi с гораздо большим эффектом сможет применять свои божественные способности. Для атаки используются: bloodboil (взрывает создания из плоти и крови), lighting (удар молнией), locusts (нападение саранчи), to salt (обратить в соль), shockwave (сбить с ног или сбросить с моста); для защиты и лечения: healing (лечение), holy light (ослепляет врагов и позволяет видеть в темноте), banishment (отправляет врага к Творцу), flight (левитация, увеличение дальности прыжков), time warping (замораживание времени), walk on water (передвижение по поверхности воды); и специальные возможности: insist (убеждение персонажей), resurrect (оживление врагов, которые будут сражаться на вашей стороне), reanimate (оживление врага, даже если его тело разорвано на сотни кусков), possess (вселение в тела персонажей), create rift (использовать на некоторое время всю ангельскую мощь), heal other (вылечить дружественного персонажа). Комментарии в данном случае излишни, отмечу только, что возможности ангельской силы действительно весьма широки.



Игровой мир Requiem наполнен не только противниками, но и NPC, общение с которыми постепенно раскроет причины, побудившие Силы Зла вступить в открытое противоборство с Небесами. Теоретически вы можете спокойно отправить к своему небесному боссу сколько угодно много мирных жителей, но от подобных «жертвоприношений» теряться Эссенция, без которой невозможно использовать паранормальные способности. Не раз вам пригодится дар убеждения и вселения в тела NPC для успешного выполнения своей Миссии. Вполне возможно, что благие деяния по отношению к NPC (иначе говоря, выполнение квестов) послужит дополнительным источником Эссенции.

Системные требования сродни системным требованиям Unreal. В принципе, Requiem будет поддерживать и программный рендеринг, но лучше, если эта часть свалится на плечи ускорителя с чипсетом Voodoo 2. Обязательно будет multiplayer с возможностью любого вида соединения и игры по Internet (в час-



тности, через сервера Mplayer).

**И ДА БУДЕТ НА ТО ВОЛЯ ГОСПОДНЯ**

Requiem — несомненно самый оригинальный и необычный по своей концепции проект из тех, что ожидаются в грядущем нашествии представителей нового поколения жанра 3D action. Тема религии давно витала в воздухе, но так и не получила достойного представления в компьютерных играх. Насколько это оправдано и этично — рассудит история.

Возможно, Requiem не станет хитом и не перевернет игровой мир, но то, что эта игра заложит фундамент для других проектов — факт неоспоримый. Ветер перемен витает не только в одном конкретном жанре, но и почти во всех будущих проектах, и это очень хорошо ощущается. Усложняются жанры, сливаются стили, улучшается донельзя графика, оттачивается gameplay, в общем, видны первые проблески действительно реалистичных и интерактивных игр. И да будет так.

СИ

## ИГРОВОЙ КЛУБ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

*Для тех, кто любит поиграть!*

**НАШИ СЕТЕВЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ НЕ РАЗОЧАРУЮТ ВАС — ЭТО НАСТОЯЩИЕ БОЕВЫЕ МАШИНЫ:**

- **PENTIUM II 266MHz**
- **64 мб RAM**
- **НОВЕЙШИЕ 3Dfx УСКОРИТЕЛИ**
- **ТРАФИКИ Voodoo II**
- **17" МОНИТОРЫ**
- **Сеть : 3Com 100mbit**

Компьютерные игры захватывают интересны, но они становятся еще интереснее когда вашим противником является не компьютер, а человек!

**ПРИХОДИТЕ К НАМ С ДРУЗЬЯМИ, ПРИХОДИТЕ С РОДИТЕЛЯМИ - ИНТЕРЕСНО БУДЕТ ВСЕМ!**

**РАБОТАЕМ КРУТОСУТОЧНО**

цены : 5 ночью и от 10 руб за час днем .  
а на всю ночь с 22.00 до 10.00 всего 50 руб



м. МАЯКОВСКАЯ, ул.2я Брестская 19/18  
250-9620 250-9617



## Jagged Alliance 2

Юрий  
ПОМОРЦЕВ

«Значит, вот как у вас делают на Западе...». © ИВАН

**ПЛАТФОРМА:** PC  
**ЖАНР:** Стратегия + RPG  
**ИЗДАТЕЛЬ:** Sir-Tech  
**РАЗРАБОТЧИК:** Sir-Tech  
**ТРЕБОВАНИЯ**  
**К КОМПЬЮТЕРУ:** P-120, 16 MB RAM  
**ОНЛАЙН:** http://www.sirtech.com  
**ВЫХОД:** Конец 1998 года  
**АЛЬТЕРНАТИВА:** X-COM3, Incubation, Soldiers at War, Wages of War

## ЕХИТОВЫЙ ХИТ

Если хотите, считайте это криком души, хотя правильной было бы назвать данную статью измышлениями по поводу игры **Jagged Alliance** (далее **JA** или «Альянс») и тех ее особенностей, которые быстро вознесли ее на вершины моего собственного «Топ 100». Не отрицаю, я поклонник **JA**, и более того, «Альянс», пожалуй, одна из самых моих любимых игр. Знакомство с **JA** состоялось примерно два года назад, и с тех пор я частенько (можно даже сказать, регулярно) возвращаюсь к этой игре, для того чтобы вновь «тряхнуть стариной».

Есть на свете игры, которые зовутся хитами. А это значит, что они способны затянуть в свои сети на очень долгое время. Примеров великое множество, начиная от доисторических Arcanoid и Metal Mutants и заканчивая еще тепленькими Unreal и Might And Magic VI. Увы, «Альянс» редко становится подобной «самой-самой» игрой, хотя и являлся, не побоюсь этого слова, хитом. По причинам, которые я раскрою несколько позже, **JA** не слишком-то котировался у игрового населения нашей с вами родины (на Западе к нему относятся с куда большим уважением). На мой взгляд, есть два взаимосвязанных препятствия, которые оттолкнули многих российских геймеров.

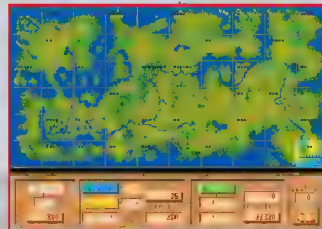
Первая причина «нелюбви» — обязательное знание английского языка на приличном уровне (по крайней мере, около среднего) для того, чтобы разо-

браться в самом игровом процессе и тех задачах, которые ставит игра. В принципе, данный подводный камень легко обходится, если заполнить небольшое руководство, размер которого находится в пределах четырех-пяти страниц. Конечно, при таком объеме будут отражены только самые общие вещи, но, уж поверьте на слово, этого хватит, чтобы понять что к чему и оценить потенциал игры. Полноценное же руководство «потанет» страниц эдак на пятьдесят. О чем это говорит? Все очень просто — научиться играть в **JA** — дело максимум полчаса, а вот научиться побеждать и выигрывать... Иными словами, в «Альянсе» игроку дается весьма большая свобода, цена которой — ответственность за каждый поступок. Но только не подумайте, упаси Бог, что **JA** исповедует принцип радикальной реалистичности. Нет и еще раз нет! «Альянс» очень динамичен и находится в постоянном развитии. Мир игры будет раскрываться постепенно, по мере прохождения; обязательно будут появляться какие-либо новые, скрытые доселе особенности, возможны неожиданные повороты и непредвиденные кардинальные перемены. Игровая среда **JA** — живая, динамичная, а главное, тщательно продуманная, и лишь после всего этого — реалистичная.

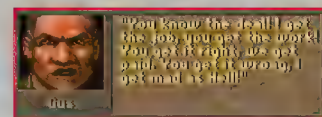
Второе препятствие также является следствием незнания языка. Дело в том, что **JA** — очень стильная и, я бы даже сказал, культовая игра. Мир «Альянса» может первоначально показаться весьма поверхностным, но первое же серьезное знакомство с игрой показы-

вает ошибочность подобного суждения. Для каждого наемника, а их в игре шесть десятков (в Deadly Games — семьдесят), есть своя предыстория, подчас весьма оригинальная и интригующая. Кроме того, практически у каждого прослеживаются какие-то уникальные и индивидуальные черты (не считая различий в базовых характеристиках). Это выражается, в частности, в личных симпатиях (не все наемники переносят друг друга), в hladнокровии (многие с трудом переносят гибель или увольнение товарищей по оружию и требуют повышения заработной платы), в реакции на появления врага (от по-армейски четкого «Обнаружен противник» до панического «Боже, я погибну!»), в способах «саморекламы» при найме (от «Ты видишь — моя очень хороший доктор» до «У нас общее хобби — сбрасывать трупы в воду»), в поведении на поле боя (от отказа стрелять до невозможности сдвинуть наемника хотя бы на шаг после того, как тот открыл огонь по противнику). Перечень можно расширить до страницы, а при желании и более, но для общей иллюстрации приведенных примеров, я думаю, хватит. Вот только чтобы по достоинству оценить эти маленькие штрихи, которые и создают богатый антураж **JA**, требуется знать пресловутый английский язык. Одним из решений данной проблемы (не стигдировать же школьные учебники по «инязы» :) является грамотная локализация, которая передала бы все тонкости и нюансы игры. Задача, как вы понимаете, очень непростая, но все же решаемая. К слову, **JA2** будет профессионально и стильно переведен на русский язык компанией Бука, поэтому указанные проблемы автоматически отпадают.

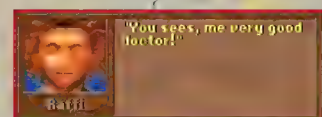
Есть, на самом деле, и третье маленькое «но», которое является не таким уж глобальным. Нужно обладать некоторым запасом терпения. Если вы не особенно равнодушны к компьютерным играм вообще и к хорошим играм в частности, то наберитесь терпения и осилите эту статью. Я не собираюсь расхваливать **JA** или представлять оную игру в радужном свете (и уж тем более навязывать), просто перечислю факты и поделюсь некоторыми соображениями. Выводы о том, насколько **JA** соответствует вашим вкусам и представлениям о «хито-



(JA) Остров Метавира: во всей своей красе. Пока под нашим контролем находится лишь один сектор, на остальных пятидесяти девяти вольготно расположился Сантино со своей бандой.



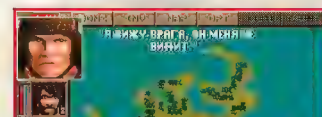
(DG) «Большой Белый Босс» — Гас из DG: Он очень любит напускать на себя важность, с пафосом произносить прописные истины. А вообще, вводит вас в курс дела по поводу предстоящего задания.



(DG) Классическая реклама — «Ты видишь, моя хороший доктор». Это с показателем в 4 процента по медицине...



(DG) Знаменитый Иван со своей неизменной ушанкой. Кстати, он наезжает на не менее знаменитого Майка.



(DG) На миссии. Возможно, что за этой репликой последует выстрел в Ивана.

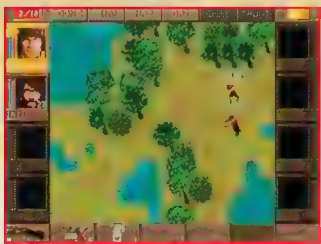


(DG) Экипировка наемника перед выходом на миссию. К слову, Нэйлс никогда не расстанется со своей косухой, хотя она дает лишь 5 процентов защиты. На вашу робкую попытку предложить ему бронезилет, последует угрожающее «Don't even think about it!».





(JA2) Эксклюзив. По идее, в бета версии игры нельзя встретиться с инопланетянами. Но, кажется, нам это удалось.



(DG) Некто по фамилии Gates. Уже не тот ли самый?..



(DG) А вот и тот самый Interrupt. В данном случае ход противника был прерван Иваном.



(DG) Молотов коктейль — штука опасная. Замечу, что подобный коктейль можно приготовить из следующих ингредиентов: склянки, куска материи, газовой канистры и масленки. Только пусть подобную игрушку собирает профессиональный взрывник (например, Фидель).

вой игре», делайте сами.

#### НАЧЕМ С НАЧАЛА

Жанр **JA** официально кличется как «Strategy Role-Playing Simulation», но на практике обычно используется более простая формулировка «action-strategy». Ближайшие «родственники» **JA** — классическая трилогия X-COM (Interceptor и иже с ним в расчет по понятным причинам не принимаются), Incubation и не особенно популярные Wages Of War на пару с Soldiers At War. Но, как мне кажется, последняя парочка стала жертвой «реалистичности в ущерб играбельности». В **JA** больше условностей, но все они в известной мере оправданы и направлены на повышение динамизма.

Классический **JA** (тот, который не Deadly Games) представляет собой нелинейный набор миссий, крепко, можно сказать, намертво, связанных единым сюжетом или, точнее, единой целью. События игры разворачиваются на несуществующем острове со звучным названием Метавира, который примечателен своей растительностью — мутировавшими после ядерного взрыва деревьями. На этом фантастическая часть сюжета исчерпывается, и начинаются более реальные вещи. С деревьев собирают сок, который очень высоко ценится из-за своих лечебных свойств. На Метавире находится несколько перерабатывающих заводов, обладающих ограниченной производственной мощностью (т.е. завод может «обслуживать» не



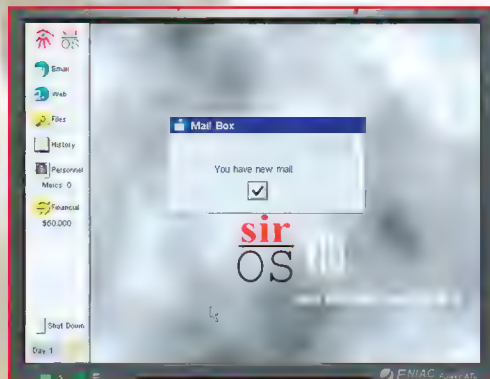
(JA2) 40 наемников из A.I.M. Разумеется, релиз предполагает гораздо большее количество, но уже сейчас можно заметить в списке новые имена и лица.

более определенного числа деревьев). Едем дальше. Остров разделен на шестьдесят секторов и к моменту начала игры пятьдесят девять из них захвачены злодеем Лукасом Сантино и его людьми. Ваша цель — восстановить контроль над островом, задав жару лиходею Сантино.

Игрок в **JA** представлен командиром отряда наемников, набор которых осуществляется через специальную организацию A.I.M. (международная ассоциация наемников). Как уже отмечалось выше, число «крутых парней с крутыми стволами» ограничено, и, кроме того, первоначально не всякий из них согласится с вами работать (чтобы заполучить под командование настоящих профессионалов, нужно обладать высоким рейтингом, а откуда его взять-то в самом начале?).

Итак, кое-как набрав подходящую команду, можно приступать к ее экипировке и подготовке к сражениям. Но этим ваши полномочия не ограничиваются, так как помимо ведения боевых действий нужно еще и покумекать по поводу финансирования (каждый наемник будет обходиться вам в копейку, пропорциональную его «крутизне»). Единственным источником доходов являются деревья (точнее, их сок), причем тариф простейший — больше

деревьев, больше денег. Но, при ближайшем рассмотрении, вы сталкиваетесь с еще одной проблемой, связанной с необходимостью организовать должную инфраструктуру для налаживания процесса сбора ценного сока. Составляющими инфраструктуры являются сборщики сока (тапперы), охранники секторов и, наконец, перерабатывающие заводы. Тапперов и охранников придется нанимать из рядов местного населения, уплачивая им определенную сумму, которая, правда, на пару порядка меньше, чем стоимость вашего отряда наемников. Как видите, **JA** содержит в себе не только военное, но и стратегическое зерно. Теперь добавьте для полноты картины общение с NPC и получение определенных заданий (квестов). Небольшой пример. С какого-то момента, глядя на ваши успехи и рост доходов, местные жители начнут потихоньку роптать по поводу повышения заработной платы. Что же, без охраны и тапперов не обойтись, поэтому вы будете вынуждены удовлетворять их требования (никаких аналогий с ситуацией в нашей стране не напрашивается?) и выплачивать более высокие гонорары (кстати, в таких случаях всегда есть возможность поторгаться). Вдруг до вас доходят слухи, что в одном из секторов, находящемся под контролем Сантино, располагается погост. Вам недвусмыс-



(JA2) «Вам почта, сэр!». Кто знает, возможно это новое глобальное задание, а может быть, всего лишь реклама...



(JA2) Бой. Судя по всему, противникам не поздоровится, так как Gus и Magic — весьма крутые ребята.





(JA2) Карта страны. В отличие от Метавиры, здесь есть трехуровневые подземные коммуникации.

ленно намекают, что коли сумеете отвоевать кладбище, ваша популярность среди местного населения заметно возрастет, что реально означает уменьшение стоимости содержания тапперов и охраны, а главное — увеличение числа желающих занять эти должности.

В общем, как не трудно заметить, **JA** жив не одними только сражениями. Стратегическая составляющая играет немаловажную роль и является в изрядной степени интерактивной. Иными словами, окружающий мир (в лице местного населения и NPC) будет вполне законно реагировать на ваши действия. Но, как бы там ни было, ваш рейтинг определяется в первую очередь успехами на военном поприще. Поэтому, посвятив некоторое время знакомству с наемниками, надо переходить к подробному разговору о военных действиях.

#### ИВАН И КОМПАНИЯ

Не ждите, что в ассоциации будут лишь одни псы войны, на самом деле там представлена очень разношерстная компания. Из шестидесяти наемников лишь примерно десяток-полтора умеют грамотно обращаться с оружием и знают толк в ремесле киллера, примерно половина представляет собой «ни рыбу, ни мясо», а оставшиеся обычно используются как механики, доктора,

«грузовички», пушечное мясо и т.п. В отряде может быть до восьми участников. Как определяется специализация наемников? А очень просто — по базовым характеристикам. Всего их девять: здоровье, ловкость, сноровка, мудрость, медицинские навыки, техническая грамотность, обращение с взрывчатыми веществами, меткость и класс (кроме последнего все характеристики выражаются в процентах, что не особенно реалистично, зато крайне удобно; класс — качественная оценка наемника, обычно не превышающая десяти). Тот, кто хоть немного знаком с жанром RPG, без труда узнает слегка видоизмененный набор «классических» характеристик. Хотя можно даже и не применять свои знания по жанру RPG, просто судите с точки зрения здравого смысла. Например, несложно догадаться, что наемник с хорошим здоровьем, высокой подвижностью, а главное, с отличной меткостью — прирожденный убийца, а хлипкий очкарик со стопроцентной технической грамотностью — прирожденный механик. Аналогично можно выделить доктора (знание медицины), «грузовичка» (высокая подвижность и ловкость) и т.д.

Но не думайте, что все обстоит так гладко. Как не бывает в жизни однозначно «белого» и «черного», так и не бывает в

ассоциации однозначно «крутых» или ничемных наемников. Возьмем, к примеру, Ивана Долвича. Пожалуй, он самый продвинутый из наемников начального класса (первоначально к вам пойдут работать лишь ребята первого или второго класса) и обладает великолепными боевыми характеристиками. А вот умение работать с взрывчаткой, медицинские навыки и механика — так себе.

Как правило, наемника необходимо выбирать с прицелом на его дальнейшее развитие, благо все характеристики могут повышаться, стремясь к своему максимуму. Ближе к финалу игры Иван из весьма неплохого солдата, превращается в настоящую машину для убийств, класса эдак седьмого-восьмого. Он вполне может потягаться даже со знаменитым Майком (самый «крутой» парень в игре, доступный для найма, ни и цена у него соответствующая). В **JA** отсутствует система Experience Points, так как она не годится с точки зрения реализма. Развиваются именно те умения (характеристики), которые наиболее активно эксплуатируются наемником. Т.е. если он стреляет, то развивается меткость, разминировывает взрывпакеты — улучшается умение обращаться с взрывчатыми веществами, лечит раненых — повышаются медицинские навыки и т.п. Кроме этого, вы можете принудительно

(JA2) Бой продолжается. Несмотря на то, что Gus находится на открытом пространстве, попасть в него достаточно трудно, так как он почти слился с землей.

заставить наемника тренироваться в той или иной области (в этом случае он не идет «на дело», а остается дома и тренируется). Где-то до шестидесяти процентов характеристики растут очень быстро, потом рост потихоньку замедляется и после восьмидесяти едва ползет, хотя заветное значение в 100 все же реально достижимо.

Никто не заставляет вас в обязательном порядке выходить на миссию. Сидите на базе, зализывайте раны, чините оружие (наемники с высоким показателем по механике, как правило, сидят «дома», так как «отсталость» остальных характеристик делает их пребывание на поле боя смертельно опасным). Часто помимо полевого доктора (оказывает первую помощь прямо на миссии; в принципе, сидит любой наемник с показателем по медицине не ниже десяти), будет необходим и хирург (максимально высокие показания по медицине, остальные — не играют роли, так как лечение будет производиться на базе), так как полевой доктор лишь перевязывает раны, а хирург производит полный курс



(JA2) Ход оппонентов.



(JA2) Общение с NPC. Правда, этот мальчуган как раз и не настроен общаться.



# Война и Мир



Чтобы захватить соседний город, необходимо прорваться сквозь полосу защитных башен. Уничтожить башню могут два-три отряда лучников или один отряд арбалетчиков. Чтобы их хватило больше, чем на одну башню, лучников надо прикрывать рыцарями или копейщиками. Под камнями башен перестраиваться трудно, поэтому нужную формацию лучше принимать еще на подходе к полю битвы.

Чтобы застать противника врасплох, атаковать надо внезапно и с неожиданной стороны. Обход города может затянуться неизвестно на сколько, так что высылать армию придется загодя. Чтобы армия по пути не умерла от голода, перед выходом солдат надо хорошенько покормить.

И одновременно с военной экспедицией отправить всех свободных крестьян в каменоломню за камнями для ваших защитных башен – на тот случай, если кто-нибудь в это же самое время решит захватить и ваш собственный город.

Время от времени проголодавшийся фермер заходит перекусить в харчевню. Крестьянам и солдатам харчевня предлагает свежие булочки, баварские колбаски и молодое вино. Булочки в харчевню доставляет пекарь, который выпекает их из муки. Муку производит мельник, который перемалывает собранную пшеницу. А пшеницу сеет и собирает уже знакомый нам фермер.

Между тем иногда вместе с фермером харчевню навещает и свинарь, который тоже не прочь отведать свежеприготовленные колбаски. Колбаски в харчевню привозит колбасник, который вытягивает их из отборной свинины. Свинину колбаснику доставляет мясник, который разделяет принесенные крестьянами свиные туши. А туши и тушки получают из свиней и поросят, которых выращивает вышеупомянутый свинарь.

Вот такая вот средневековая жизнь протекает в славном городе Магдебурге: война и мир, связанные в одну цепочку. Заходите в гости, не пожалеете!

**ELECTROTECH<sup>®</sup>**  
multimedia

[www.electrotech.ru](http://www.electrotech.ru)

«Добрая, забавная и удивительно глубокая средневековая стратегия, в которой можно не только всячески развивать свой город, но и вести активные боевые действия по всем правилам военного дела!»

Страна Игр. #8'1998

**TopWare**  
INTERACTIVE  
[www.topware.com](http://www.topware.com)

Спрашивайте «Войну и мир» в сентябре в ближайшем игровом магазине рядом с вами, или в центральном московском магазине ElectroTECH Multimedia по адресу: ул. Маросейка 6/8 (м. Китай-Город), тел. (095) 921-77-77.

Оптовый отдел: тел. (095) 928-30-31, факс (095) 928-75-18, email: [root@electrotech.ru](mailto:root@electrotech.ru).



Лучшие игры по-русски.  
[www.snowball.ru](http://www.snowball.ru)

Real-time medieval strategy War and Peace is a complete Russian localisation of Knights & Merchants, produced by Joymania Entertainment/TopWare Interactive of Germany, co-published in the CIS by Snowball Interactive and Electrotech Multimedia. To find out how you can bring your titles to Russian market, please contact either Nataly Moiseenkova at Electrotech Multimedia ([nataly@electrotech.ru](mailto:nataly@electrotech.ru), [www.electrotech.ru](http://www.electrotech.ru)) or Sergei Klimov at Snowball Interactive ([sergel@snowball.ru](mailto:sergel@snowball.ru), [www.snowball.ru](http://www.snowball.ru)).



лечения. Но злоупотреблять домашней обстановкой не желательно, так как ваш рейтинг обратно пропорционален количеству дней, потраченных на борьбу с бандой Сантино. Последствия падения рейтинга могут быть весьма плачевными — от повышения зарплат местным рабочим, до ухода из команды наемников.

Итак, распределив обязанности в команде (на первых порах «дома» остается лишь механик, так как ему всегда найдется что чинить; доктор понадобится в дальнейшем, когда «разборки» с головорезами примут более серьезный характер; наконец, тренировки наиболее эффективно проходят на поле боя, поэтому не особенно рассчитывайте на тренировки наемников в стенах базы) и экипировав наемников, можно приступать непосредственно к боевым действиям.

### ВОЙНА С «КРАСНОРУБАШЕЧНИКАМИ»

Головорезы Сантино (фигурки в красных рубашках) будут досажать вам на протяжении всей игры. Каждый из них, равно как и любой из ваших наемников, обладает рядом характеристик. В явной форме вы их видеть не сможете, но по манере поведения или по экипировке несложно сделать прикидочную оценку. При штурме последнего сектора (и прилегающих к нему) вам встретятся настоящие профессионалы с отличной экипировкой и высочайшими характеристиками.

Сражения происходят в походевом режиме, т.е. «сначала наши, потом ваши». Эта простая схема весьма сильно оживляется за счет так называемых «Interrupt», когда ваш ход (или ход противника) прерывается и на время передается другой стороне. Ну, например, представьте, что ваши ребята штурмуют дом, в котором сидят люди Сантино. По неосторожности ваш не слишком-то ловкий и сноровистый наемник вламывается в дверь, наделав при этом шума — мертвого можно разбудить. А враги тем временем только и ждут появления гостей. Неудивительно, что после открывания двери появится надпись

«Interrupt», и каждый из «краснорубашечников» сочтет за свой долг выступить в бедолагу всю обойму.

Вообще, в JA выдается на ход минимальное количество AP (Action Points) по сравнению с аналогичными играми. Например, в X-COM их примерно вдвое (а то и втрое) больше. Расход AP, разумеется, зависит не только от самого действия, но от предмета, с которым оно выполняется, а также от умения наемника обращаться с данным предметом. Поясню на примере. Предположим, что выстрел из неудобного помпового ружья отнимает 15 AP, в то время как выстрел из М16 требует около 9 AP (для одного и того же наемника). С другой стороны, настоящий профессионал выстрелит из того же помпового ружья быстрее (т.е. потратив меньшее число AP), чем «чайник» из М16 (и, кстати, не факт, что последний не заклинит редко встречающуюся винтовку). В идеале, профи за ход сумеет сделать перебежку, пару прицельных выстрелов и «на закуску» присесть. Всего-то... Но, как показывает практика, серьезные парни исповедуют простой принцип «one shot — one kill», т.е. один выстрел (ну, максимум два) — один труп.

В большинстве случаев захват сектора сводится к уничтожению всех людей Сантино, которые патрулируют эту территорию. Но есть несколько миссий (спецадания или квесты — как вам больше нравится), где требуется более вдумчиво отнестись к военным действиям. Не удержусь от еще одного примера. В определенный момент под вашим контролем будет больше деревьев, чем смогут обработать заводы. Выход один — захватить еще один такой перерабатывающий завод. Вот только вас предупредят, что Сантино пронюхал о ваших планах и заминировал основные помещения. Если вы будете действовать напропалую, то часть завода просто взлетит на воздух, и для его восстановления потребуются продолжительный по времени ремонт. Понятно, что такой расклад вам не особенно выгоден, так как вы будете по-прежнему терять часть своего дохода — «лишние» деревья на время ремонта так и останутся необ-



работанными. Существует и другой вариант, который, правда, требует более тихих и аккуратных действий. Но тут есть одна тонкость — из всего вашего арсенала не поднимут шума только ножи и пистолеты с глушителем. А это, увы, далеко не самое эффективное оружие в игре. Кроме того, для штурма понадобятся очень подвижные и ловкие наемники, которые не наделают много шума. Прикидывайте, решайте, какой из вариантов для вас окажется более предпочтительным.

После того, как все враги в секторе будут уничтожены, игра переходит в real-time режим. Это сделано для удобства — у убитых врагов можно (нужно) собрать все оружие и предметы экипировки, в походевом режиме это было бы утомительно. Единственный минус real-time — достаточно быстрый расход времени, которое необходимо экономить, ведь после семи вечера ваша команда автоматически отправляется на базу.

Про миссии можно рассказывать много и долго, но ударяться в частности мне бы не хотелось. Добавлю только, что «краснорубашечники» — не единственная проблема, с которой вы столкнетесь, помимо них портить настроение будут мины, различные ловушки и хищные рыбы, которые ох, как любят полакомиться плавающими наемниками...

(JA2) Обнаружен противник — в секторе находится десять вооруженных головорезов против четверых наемников. Но раз уж в команде есть Иван, то в успехе можно даже не сомневаться.

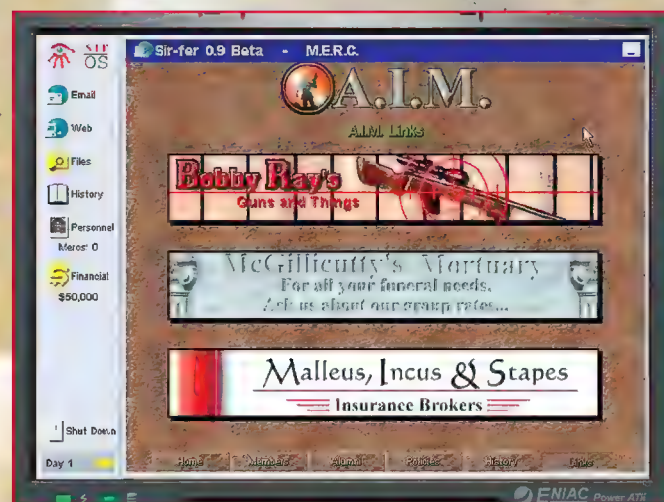
### DEADLY GAMES ИЛИ JAGGED ALLIANCE 1.5

DG был весьма ожидаемым сиквелом, так как разработчики обещали реализовать в нем все то, что осталось нереализованным в оригинальной игре. Собственно, больше всего раздражало отсутствие возможности продажи/покупки предметов.

Что же, в DG действительно были учтены многие пожелания. Появилась долгожданная купля/продажа, причем выполненная весьма неортодоксально. На базу периодически заглядывает скряга Мики (кстати, изрядный любитель спиртного), который предлагает определенный набор предметов на продажу и не прочь купить что-либо у вас (в обоих случаях можно торговаться). Любопытно, что ценовая политика Мики сильно зависит от ваших с ним отношений. Торговец обязательно попытается вас надуть (устанавливая изначально явно завышенную цену), если вы сами будете не совсем с ним честны (например, продавая сильно неисправные предме-

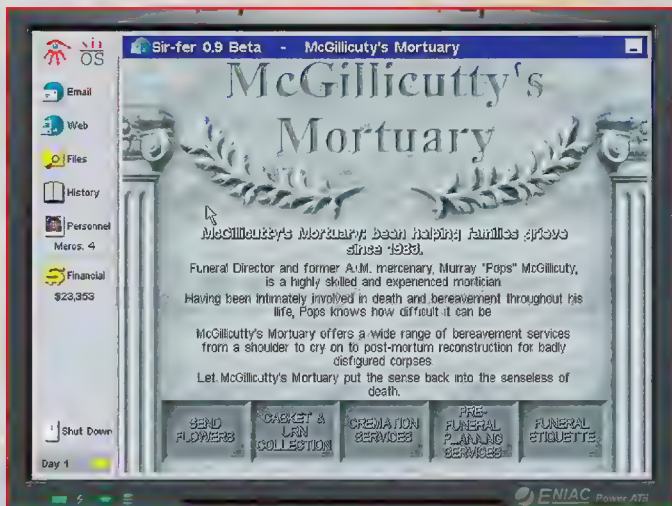


(JA2) Похоже, после передачи письма будет выполнен самый первый квест в игре.



(JA2) Интернетовские сайты: первый — по продаже оружия, второй — по мемориальным процедурам, третий — по страхованию.





**(JA2)** Похоронная контора. Ее директор — небезызвестный наемник. McGillicutty. Интересно, а его похороны будут бесплатными?

ты и оружие или постоянно завышая цены). В общем, Мики — личность весьма колоритная и подчас непредсказуемая.

Помимо финансового менеджмента, был расширен список A.I.M., в нем появилось десять новых имен. Добавились новые виды оружия, различные приспособления, разнообразились территории (снег, грязь, джунгли и т.п.). В комплект вошел даже продвинутый редактор, предназначенный для создания собственных миссий и кампаний. Но, но, но...

У DG не было сверхзадачи, не было даже простой конечной цели. Просто предоставлялся набор миссий, весьма поверхностно связанных между собой. Увы, пройдя пару разных кампаний, играть как-то больше не хотелось. Да и морального удовлетворения победа не приносила. От разнообразного и достаточно навороченного **JA** осталась лишь военная часть. Как это ни обидно, но DG был призван лишь слегка подстлать пиллоу в ожидании настоящего сиквела.

## ПЕРВЫЕ ВПЕЧАТЛЕНИЯ И ВЗГЛЯД В БУДУЩЕЕ

Здесь хочется выразить огромную признательность компании Бука, которая любезно предоставила возможность ознакомиться с бета-версией игры. Поэтому я имею возможность не только де-

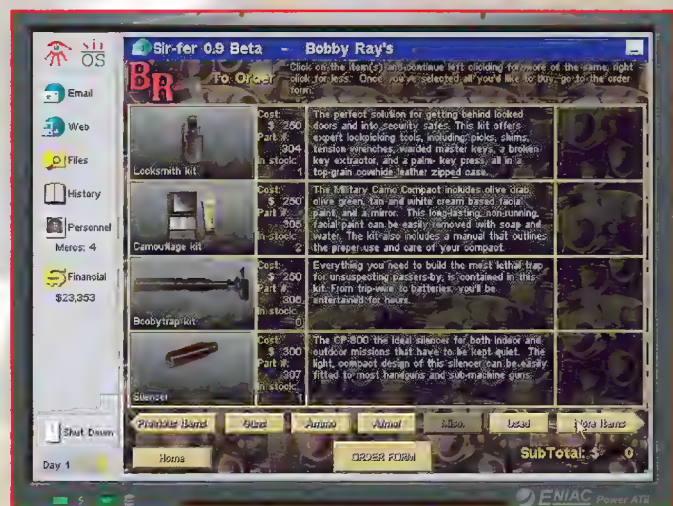
дать прогнозы, но и поделиться первыми впечатлениями.

Итак, **JA 2**. Нет сомнений — это настоящий сиквел со всеми вытекающими отсюда последствиями. По духу **JA 2** близок к оригинальной игре, но по своей «навороченности» — переплывающий DG раз эдак в десять.

Одно из наиболее кардинальных новшеств — полностью измененный графический движок игры. Не так уж важно, что поменялись спрайты и анимация, важно то, что новый engine привносит новые, возможно неожиданные, особенности в игровой процесс. К примеру, есть возможность лазать по стенам и крышам, ползать по-пластунски; большинство предметов наделено рядом реальных физических характеристик (вес, объем, габариты), освещение зависит от времени суток, пули проходят навалы и т.п. В целом, от прежнего движка игры осталось лишь воспоминание; **JA 2** куда больше похож на Fallout, нежели на предшественников.

Игра протекает в реальном времени до тех пор, пока кто-либо из вашего отряда не натолкнется на противника. С этого ключевого момента балом правит turn-based режим, хотя и во время боя можно переключиться в real-time.

Наемники — «знакомые все лица», плюс еще несколько, не особенно знакомых. В числе прочих новобранцев объявился Игорь Долвич, племянш Ивана. Графика и физиономии всех наемников были перерисованы, и теперь они выглядят немного по-другому, но узнаются



**(JA2)** Продажа всевозможных приспособлений. Как видно, число предложений ограничено.

легко. К базовым характеристикам добавились еще две — сила (strength) и лидерство (leadership). Сила влияет на максимальный вес переносимых предметов, на способность высадить дверь и т.п.

А.И.М. переключал на просторы Internet, отдавая тем самым дань моде и информационному прогрессу. Изменилась система найма. Отныне вы должны определиться, на какой срок заключается контракт с наемником: на день, на неделю или на две недели, причем, цена зависит от продолжительности контракта. Абстрактный пример — пусть наемник стоит тысячу за один день, недельный контракт обойдется в пять тысяч, а двухнедельный — в девять. Но это еще не все затраты, вы должны также внести определенную страховку, которая, в случае смерти бойца, отправится к его родственникам. И, наконец, необходимо выкупить все то оружие и оборудование, которым располагает наемник. Поэтому недельный контракт с Ивашкой, который стоит две с половиной тысячи в день, обойдется примерно в двадцать с лишним тысяч. При этом не забывайте, что первоначально на вашем счету около пятидесяти тысяч «зеленых».

Как правило, задания и квесты будут приходить к вам по электронной почте, по ней также будут поступать и различные рекламные сообщения. В первый же день придет e-mail от некой организации I.M.P. (Institute for Mercenary Profiling), которая предложит склепать персонажа, который и будет олицетворять вас на поле брани. К слову, создание персонажа проходит через огромный ряд вопросов, которые служат для определения характеристик виртуального наемника — от внешности и привычек до типа голоса и манер.

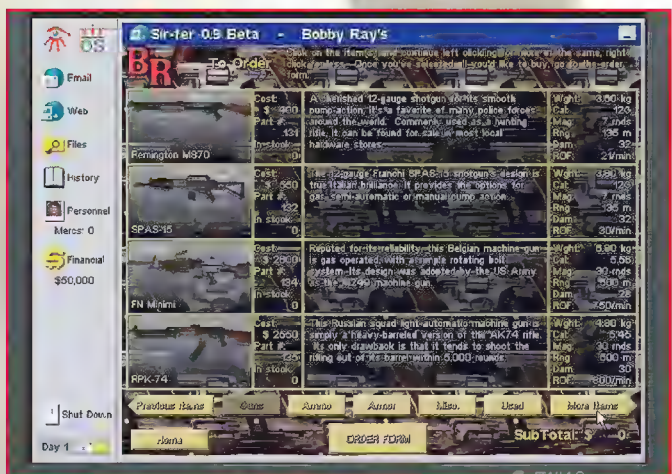
Так же в Internet от Sir-Tech можно встретить и другие любопытные сайты. Например, по торговле оружием. Или по организации похорон (для частично-

го восстановления рейтинга после смерти наемника). Причем, новые ссылки будут появляться прямо по ходу игры.

**JA 2** славен обилием квестов; их количество планируется порядка нескольких десятков. Получить задания можно не только посредством электронной почты, но и прямо в зоне боевых действий от NPC.

Таинственная страна, где у власти стоит маниакальный узурпатор, представлена не только привычной наземной повержностью, но и развитой подземной инфраструктурой (всего четыре уровня). Сомневаюсь, что спуститься под землю можно будет в любом секторе, но сам факт существования андеграунда весьма радует. На карте присутствуют также некоторое количество ключевых точек — населенных пунктов, каждый из которых характеризуется вашим влиянием и отношением к вам местного населения.

Теперь немного прогнозов. **JA 2** весьма перспективный проект. Однозначно ((с В. Жириновский). Причем, не только с точки зрения фэнов, но и с точки зрения практически любого геймера. Возможно, для подавляющего большинства знакомство с серией **JA** состоится именно со второй части игры, и на это, как мне кажется, есть три весьма веские причины. Во-первых, играм подобного стиля уделяется все больше внимания, так как перенасыщение real-time'ом заставило игровые массы обратиться и к другим жанрам. В этом смысле **JA 2** должен появиться «в нужное время и в нужном месте». Вторая причина заключается в полной и грамотной локализации (русификации) Sir-Tech'овского проекта. Для многих это снимает неудобства, связанные с незнанием языка. И, наконец, третья, самая главная причина. Разработчики действительно здорово выкладываются и стремятся довести игру до совершенства, оттачивая gameplay и максимально повышая играбельность, не забывая и об общей стилистике. В их словах чувствуется не только ответственность за свое детище, но и искренняя любовь. А не это ли самое главное?



**(JA2)** Продажа оружия. Увы, на данный момент ничего купить нельзя. Out of stock.



# Fighter Squadron

Александр  
ЧЕРНЫХ

Олеся  
ПАСКОВА

Долгожданный ПРОРЫВ в жанре авиасимуляторов.

**ПЛАТФОРМА:** PC  
**ЖАНР:** Авиасимулятор  
**ИЗДАТЕЛЬ:** Activision  
**РАЗРАБОТЧИК:** Parsoft Interactive  
**ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** P-166, 32 MB RAM (лучше P2-233, 64 MB RAM), Direct3D-совместимая видеокарта (лучше с 3Dfx), 28,8K модем, Win'95, Win NT  
**ОНЛАЙН:** <http://www.activision.com>  
**ВЫХОД:** Конец 1998 года  
**АЛЬТЕРНАТИВА:** Air Warrior 3

**С** о времен SWOTL и Battle of Britain было создано множество игр, в которых отражались события, происходившие в небесах времен Второй Мировой. Выли двигатели «Фокке-Вульфов», падали и взрывались «Спитфайры», стрекотали пулеметы «Б-17». Эту же тему продолжает творение компании Parsoft Interactive под названием **Fighter Squadron**, о котором сейчас пойдет речь.

На самом деле, об этой игре говорят уже больше года: частенько мелькают заметки в игровых журналах, потихоньку бурлят чаты и форумы любителей авиасимуляторов в Интернете. Ну, а издатели игры — Activision — подливают масла в огонь, рассказывая о новых подробностях работы над проектом в очередном интервью. Но теперь ждать выхода игры осталось совсем недолго. Впрочем, если доступная информация об этой игре достоверна хотя бы на две трети, то под надписью **Fighter Squadron** на рекламном стенде мы, вероятно, увидим табличку «Продано».

Работа над игрой близка к завершению. Надо сказать, проект с момента своего рождения рос не по дням, а по часам. Так, например, если изначально в SDOE планировалось поместить только восемь самолетов, то теперь их десять: английские «Mosquito mk IV», «Typhoon mk IB», «Lancaster mk II» и «Spitfire», американские P-38 J «Lightning», P-51D «Mustang» и B-17g «Flying Fortress», немецкие FW-190A, Me-262 и Ju-88A. Набор довольно-таки банальный, но исполнение впечатляет.

В игре будет три территории: Германия — долины и равнины, северная Африка — пустыня, и Британия — холодное английское побережье. За каждую из сторон — Англию, Германию и Америку — можно проиграть по 30 миссий в однопользовательском режиме. Но ак-

## ДОСТОИНСТВА

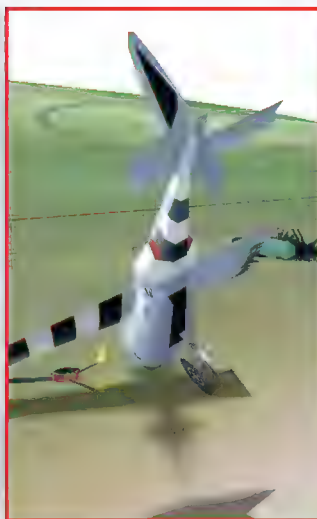
Революционная практически во всех отношениях игра, один из самых серьезных симуляторов за последние несколько лет, возможность делать то, о чем мы всегда мечтали — создавать собственные самолеты.

## НЕДОСТАТКИ

Как вы уже поняли, без мощного компьютера тут ловить нечего. У нас еще есть время закупиться 3d-картами и Пентиумами-2? Надеемся, да.

## РЕЗЮМЕ

Грандиозный проект. Ждем. Все.



Физическая модель, используемая в игре, необыкновенно детализована и сложна.



При желании пилот может переселиться на место пулеметчика и самостоятельно вести огонь по противнику... и по собственному самолету.



виртуализированные кокпиты самолетов разнятся от модели к модели и представляют из себя практически точные копии интерьеров реальных машин. Внешность летучих ребят также недалеко от реальной.

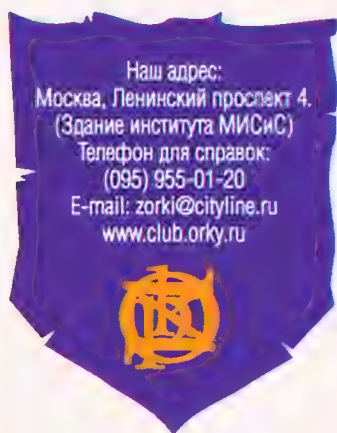




# ОРКИ

клуб компьютерных игр

## Клубные новости



Наш адрес:  
Москва, Ленинский проспект 4.  
(Здание института МИСиС)  
Телефон для справок:  
(095) 955-01-20  
E-mail: zorki@cityline.ru  
www.club.orky.ru



Игроки нашего клуба (и не только они одни) заметили значительное снижение цен.

Нынче 1 час игры днем стоит 8 рублей!

Час игры ночью стоит 5 рублей.

В клубе появилось 20 новых машин, их характеристики говорят сами за себя: PII-266 с Diamond Monster II, 64 Mb памяти.

Все компьютеры клуба объединены в общую сеть (100 Мбит через Switch).

С июля в клубе проводятся еженедельные чемпионаты по StarCraft, Quake II с призовым фондом

1000 рублей — одиночная игра,

2600 рублей — командная.

На нашем сайте вы можете узнать все подробности ([www.club.orky.ru](http://www.club.orky.ru)).

Для удобства клиентов в клубе существует команда профессиональных игроков. В любое время дня и ночи они составят здоровую конкуренцию в следующие игры: StarCraft, QUKE, QUAKE II, Tycoon, Need for speed, а также еще в более чем 10 играх.

В клубе изменился телефон: 955-01-20 (это самая главная новость).

Далее прилагается списки 10 лучших на данный момент игроков в StarCraft, QUAKE II, а также таблица с результатами боёв в StarCraft (team play)

### StarCraft

nickname	rating	wins	loses
1. Asmodey	1250	17	1
2. Dilvish	1220	15	3
3. Izaura	1179	43	17
4. PB	1121	7	4
5. Marouder	1098	3	2
6. Byka!	1095	12	6
7. JamesBond	1058	7	1
8. M.K.Fenix	1049	7	1
9. Warrior\$	1037	7	1
10. [RIP]Vogel	1024	2	0

### Quake II

nickname	rating	wins	loses
1. [DDT]-PB	1505	27	0
2. [DDT]-CooKiE	1387	17	0
3. Kengur_))	1281	20	0
4. Marouder	1205	8	0
5. 22	1193	21	8
6. [OCT]-Fate	1189	16	2
7. [DDT]-InfiDel	1188	13	4
8. [id]Mikes	1177	13	2
9. DarkSoul	1130	7	2
10. [id]Interceptor	1105	9	2

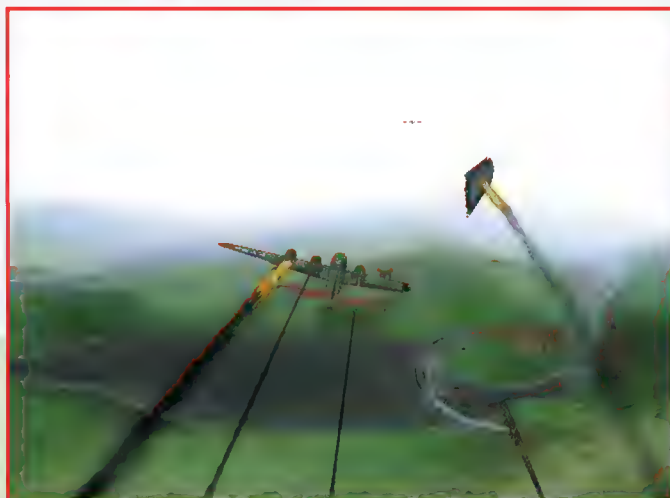
### StarCraft (team play)

team	rating	wins	loses
1. ORKI	1060	8	2
2. DC	978	4	6
3. Swamp	947	3	7

### Состав команд (StarCraft team play)

ORKI: Dilvish, Asmodey, Marouder, [DDT]-PB, Izaura, Warrior\$  
Swamp: Immoral, Killer, Alpha Wing, Bumble Bee,  
Wired Hornet, Living Artefact (Зеленоград)  
DC: Belcon, Terorist, Liar, Rip, Just, Reptile (МИФИ)





цент в игре делается все-таки на мультиплеер. Видимо, SDOE в этом отношении напомним нам «А-10 Куба!», который в многопользовательской игре был намного более интересен, чем при игре в одиночку.

Скриншоты с изображением самолетов говорят сами за себя — трехмерные модели проработаны до мельчайших деталей. Конечно, будут двигаться детали крыла — элероны, закрылки. Возможно, мы увидим кое-что новенькое — опускающиеся створки шасси у бомбардировщиков, отъезжающие к гартроту фонари кабины у истребителей. Но только вот проработка поверхности земли настораживает. Глядя на африканские пустыни, мы верим в то, что ви-

не сравнимое ощущение — падать на поезд, который после первой же атаки пытается увеличить скорость, уйти, но... тщетно. Новая ракета — и поезд сходит с рельс, кренится, превращается в груды металла и дерева, а потом мы слышим взрыв паровозного котла.

Конечно, не все нам поезда крушить. Вообще, ломать и взрывать в игре можно будет, что под руку попадется. Система нанесения повреждений наземным объектам проработана очень серьезно. Возьмем, например, такой эпизод. Вы бомбили колхозный сарай. Бомбы упали неточно, но сарай задело. Так вот, огонь будет разрастаться постепенно: сначала загорится стена сарая, напротив которой произошел

**Конечно, не все нам поезда крушить. Вообще, ломать и взрывать в игре можно будет, что под руку попадется. Система нанесения повреждений наземным объектам проработана очень серьезно.**

взрыв, затем огонь охватит другие стены и крышу, здание целиком и, возможно, при благоприятном ветре перекинется на соседнее здание. Так что ситуация, когда на базе противника вы точными попаданиями уничтожили все постройки, но где-то пропустили одну единственную, больше не испортит вам жизнь, как это было в других симуляторах. Последний недобитый домишко все равно почти наверняка загорится, так что база будет уничтожена целиком.

Таким образом, можно сделать вывод, что в игре практически не будет независимых статических объектов. О том же свидетельствует и следующий эпи-



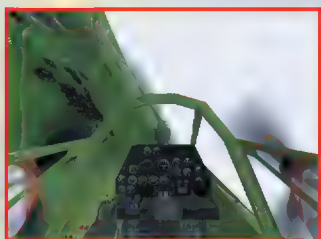
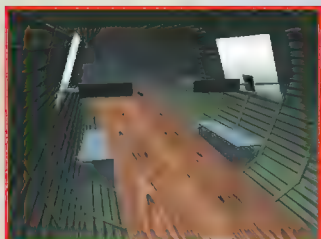
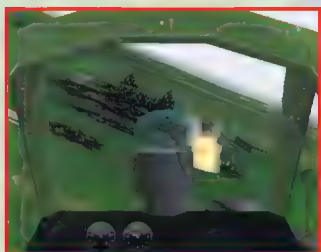
**Система нанесения повреждений позволяет вам разнести собственные, а также вражеские судна буквально на куски. Уничтожение противника никогда не приносило столько радости.**

зод, о котором разработчики поведали некоторое время назад в одном из своих интервью: допустим, в бою ваш самолет потерял часть крыла. Она падает на территорию вражеской базы, на крышу одного из ангаров. В ангаре начинается пожар, происходит взрыв горюче-смазочных материалов; огонь, как и в описанном выше случае с сараем, перекидывается на соседние здания... База сгорает. Вы на честном слове улетпечиваете к своему аэродрому, не помышляя ни о какой победе, и вдруг получаете известие о том, что вражеская база уничтожена. Приятно! К слову сказать, после выполнения основной задачи миссии, поставленной перед вами, вам не нужно будет в обязательном порядке возвращаться на свой аэродром или на свою территорию — разработчики посчитали, что в настоящей войне выполнение поставленного приказа куда важнее, чем успешное возвращение экипажей домой. Следовательно, сложность игрового процесса падает.

В течение миссии можно будет в любой момент перемещаться из коклита в коклит любого из ваших активных самолетов и править ход событий, если вам кажется, что пилот AI ведет себя неправильно. Впрочем, разработчики обещают предоставить нам один из самых продвинутых образцов искусственного интеллекта. У каждого из пи-







лотов будет несколько параметров — свойств характера (совсем как в RPG): Skill (навык, возможность удачно атаковать/уйти от удара), Aggression (агрессия — желание постоянно атаковать), Loyalty (верность — хотя бы какая-то надежда, что пилот не бросит вас, когда станет жарко), Morale (выдержка — желание пилота остаться в схватке, даже не смотря на серьезные повреждения) и Sanity (чувство адреналина — тяга пилота к суицидальному риску). Каждый из приведенных выше навыков будет присутствовать у каждого из пилотов, вверенных вам. Кстати, в кампании вы начинаете как рядовой пилот эскадрильи, но после нескольких удачных побед получаете звание Комэска и, начиная с этого момента, можете формировать личный состав по своему вкусу и отправлять в очередную миссию именно тех пилотов, которые, по-вашему, более всего подходят именно для нее.

Мы уже сказали, что в бою игрок может занять место в любом дружественном самолете, находящемся в воздухе, но не уточнили: любое место. В бомбардировщике вы сможете занять место бомбардира либо любого из стрелков. Представьте: проходя над целью, вы переключаетесь на место бомбардира,

сбрасываете бомбы, а потом, вернувшись на место пилота, вводите машину. Опять приятно! Такое последний раз было опять-таки в SWOTL.

Впрочем, если вы не захотите перемещаться с места на место внутри бомбардировщика, вы сможете отдать необходимый приказ по интеркому — переговорному устройству. Для общения как внутри одного самолета, так и между экипажами разработана сложная система команд. Отдаваться они будут с клавиатуры, а для игрока — дублироваться голосом.

Хотелось бы сказать еще несколько слов непосредственно о движке симулятора. Во-первых, модель полета является одной из сложнейших за всю историю развития жанра. Она основана на математической модели «плавающей точки», которая позволяет наиболее четко и точно рассчитать позицию самолета в

**Поведение каждого из самолетов в игре визуально очень реалистично и отличается от любого другого симулятора (правда, наши патриотические чувства говорят о том, что Су-27 2.0 представит нам еще более серьезную модель полета).**

пространстве. Поведение каждого из самолетов в игре визуально очень реалистично и отличается от любого другого симулятора (правда, наши патриотические чувства говорят о том, что Су-27 2.0 представит нам еще более серьезную модель полета).

Во-вторых, в самолетах не будет фиксированного вида на приборы. Пилот расположится в удобной, полностью трехмерной виртуальной кабине, где зафиксировать взгляд сможет только на прицеле (крупным планом). Тем не менее, разработчики обещают, что, в отличие от виртуальных кокпитов других игрушек (ау, Red Baron III!), все приборы будет легко рассмотреть (недаром они состоят из нескольких сотен полигонов!). Явными же плюсами такого подхода можно считать возможность плавно крутить головой, созерцая происхо-



дствие под любым углом. Прощайте, статические виды из кабины!

Особого разговора заслуживает подход, использованный разработчиками при создании систем управления самолетом. Можно не говорить, что кроме сектора газа, например, в бомбардировщике вы найдете еще и сектор шага винта, и особенно приятно то, что эти блоки управления существуют в SDOE для КАЖДОГО двигателя в отдельности. Советуем срочно покупать джойстик с минимум четырьмя секторами

шага и четырьмя секторами газа. Если таковой найдете.

Теперь поговорим о том коронном элементе, которым создатели игры собираются сразить всех наповал. Это систе-





ма расчета повреждений, получаемых самолетом. По замыслу разработчиков, у каждой машины будет 24 breakpoint'a — точки «надрыва».

Это места, которые могут повредиться или сломаться. Когда, например, крыло (или его часть) отваливается, оно становится независимым объектом, который падает вниз, подчиняясь всем законам физики и нанося повреждения всем объектам, попавшимся по дороге. В этом случае самолет теряет часть аэродинамической плоскости и движется в воздухе именно так, как это происходит в реальной жизни. Breakpoint'ы расположены по всему самолету (на крыльях, на стойках шасси, на лопастях винта). Также машина получает повреждения от потери масла. Если вы вовремя неотреагируете в этой ситуации, двигатель загорится. Сначала огонь будет небольшим, но если вы ничего не предпримете, чтобы сбить пламя, огонь разрастется, перекроет вам обзор полностью, и, скорее всего, вы врежетесь в землю. Интересно отметить, что на месте падения вашего самолета может образоваться аккуратная воронка, а может остаться вечное надгробие из искореженной дюралю.

Самолеты, упавшие на землю, не исчезают бесследно, как это происходит в других играх — они остаются там лежать по меньшей мере до конца миссии.

Воздушная среда тоже будет наносить самолету повреждения. Если вы вошли в пике и хотите вывести машину слишком резко, то крыло может не выдержать стресса — треснуть, надломиться или даже отвалиться. И, несомненно, огромную роль играют погодные условия: сильный ветер, гроза — в этих ситуациях шанс разбить машину существенно больше.

Возможно, в игре будут присутствовать ситуации, где будет имитироваться отказ систем, как это было в Су-27. Например, отказ топливонасоса эдак через полчаса после взлета. Пожалуй, только в этой игре у вас будет возможность грамотно совершить аварийную посадку, да и то если под крылом окажутся

подходящие условия для такого мероприятия. Если же вам вдруг покажется, что вы недостаточно быстро реагируете на внутриполетные поломки, можете потренироваться, самостоятельно создав себе задачу, наполненную такими ситуациями. Да, в SDOE есть редактор миссий! Это драг-энд-дроп система, совсем как в ATF или Су-27. Кроме возможности создавать и редактировать в любом количестве миссии для одного игрока, вы можете произвести на свет поток другой мультиплеер-миссий и порадовать своих друзей и врагов.

Появлению в вашем доме SDOE будут рады еще и соседи по этажу — звуковое оформление в игре обещает быть на высоте. То есть, оно уже есть. Для каждого самолета было записано огромное количество звуков на все случаи жизни — начиная от старта двигателя и заканчивая работой сервоприводов шасси. Источниками звуков, конечно же, послужили реальные прототипы игровых самолетов — ныне действующие экспонаты английских и американских музеев авиации. Добротное аудио — вот чего часто не хватает хорошему

симулятору. Работа игры со звуковой картой будет осуществляться с использованием технологии Direct Sound — части пакета Direct X.

Без Direct X не будет работать и видео-часть игры (что естественно). Игра работает с такими 3D-

эффектами, как туман, прозрачный дым, дождь. Цвет будет 8-битным без 3D карты и 16-битным с оной.

Мультиплеер. Будет Deathmatch. Об этом можно долго говорить, вспоминая жуткие подробности насильственной смерти друзей и врагов. В игре также в обязательном порядке будет присутствовать cooperative mode с возможностью использования собственных миссий. А для интернет-игры Activision собирается создать несколько выделенных серверов, как для Interstate или Mechwarrior. В общем-то, вся игра, на самом-то деле ОРИЕНТИРОВАНА на мультиплеер! И сейчас мы это обобщаем.



Представьте себе ситуацию: ваша команда в cooperative-игре терпит поражение. Небо пестрит парашютами, земля завалена обломками ваших «Spitfire» и «Mosquito». И тут противники слышат странный звук, который заставляет их вжаться в кресла. Их глаза вылезают из орбит, потому что... в километре от места битвы проносится МиГ-15! Или Су-35. Или P-61 «Black Widow» (нужное название самолета вписать самостоятельно). Потому что СБЫЛАСЬ наша МЕЧТА с большой буквы. Теперь вы сможете создать свой самолет сами. И это именно та причина, по которой мы купим эту игрушку. Для того чтобы описать машину своей мечты, не надо быть программистом. Изобретенный разработчиками интерфейс OpenPlane(tm) позволит вам детально описать свою железную/деревянную птицу и поместить информацию о ней в один файл. Там должна содержаться трехмерная модель самолета (сделанная, видимо, в 3D Studio 4.0 или MAX), информация обо всех breakpoint'ах, тактико-технические характеристики реальной машины. На первых порах не будет выпущено никаких редакторов, позволяющих упростить работу с OpenPlane(tm), но, возможно, в скором времени некая небольшая фирма создаст редактор, берущий на себя большую часть файловой возни. Ну, а до этих пор новичкам придется плéхо. Но, тем не менее: повозившись несколько дней, кто угодно может создать то, о чем он мечтал всю жизнь — свой собственный самолет. К тому же, видимо, следует ожидать, что через какое-то время после выхода игры начнется массовая выкладка файлов с описаниями самых различных машин на многие сайты в Интернете. Хотя самому что-то сделать всегда интереснее.

За одну только идею создания OpenPlane(tm) разработчикам можно было простить все их немногие ошибки. Ну, а за реальное воплощение этой великой мысли надлежит наградить программистов орденами и медалями международных выставок и презентаций. Да и все остальные игровые моменты кажутся нам во многом революционными. Остается только надеяться, что игра не подведет. Так что осталось дожить до выхода игрушки, и тогда мы поймем — жизнь прожита не напрасно. Ждем-с. Очень ждем-с.

СИ





WWW.VANGERS.COM

**Бука**<sup>®</sup>  
BUKA ENTERTAINMENT  
WWW.BUKA.COM



DESIGNED BY  
WWW.KDLAB.COM

Наилучший результат достигается  
на персональном компьютере с  
процессором Intel<sup>®</sup>Pentium<sup>®</sup>II



Оригинальный экземпляр игры "ВАНГЕРЫ" содержит :

- Компакт-диск с игрой ;
- Карту первого уровня с пояснениями ;
- Описание игры ;
- Нескользащий коврик для мыши - Липуригу - талисман удачи ;
- Регистрационную карточку . Заполните её и отправьте по почте для получения ПОЛНОЙ информационной поддержки .

Вангеры и Бука являются зарегистрированными товарными знаками компании Бука. KDLab является зарегистрированным товарным знаком компании KDLab.  
Intel и Pentium являются зарегистрированными товарными знаками Intel Corporation.

При появлении пиратских копий звоните по тел. 111-51-56, 111-54-40. E-mail: buka@dol.ru



## SiN

Сергей  
ОВЧИННИКОВ

SiN — самое противоречивое и вместе с тем, несомненно, гениальное творение в жанре. Какой же игрой надо быть, чтобы промазали раскол среди фанатов Quake и дошли до финальной версии!

**ПЛАТФОРМА:** PC  
**ЖАНР:** 3D action  
**ИЗДАТЕЛЬ:** Activision  
**РАЗРАБОТЧИК:** Ritual Entertainment  
**ТРЕБОВАНИЯ:** P-166, 32 MB RAM (лучше P2-233, 64 MB RAM), настоятельно рекомендуется 3D-ускоритель (лучше Voodoo2), Win'95, Win NT  
**ОНЛАЙН:** http://www.ritual.com  
**ВЫХОД:** Середина сентября 1998 года  
**АЛЬТЕРНАТИВА:** Duke Nukem [Forever], Half-Life, Unreal

**М**ы идем на рекорд, господа... Рубрика «Хит!» существует, как известно, для того, чтобы рассказывать вам, дорогие читатели, о потенциальном успехе тех или иных весьма хорошо раскрученных проектов. Многим покажется, что эта рубрика — абсолютный аналог известных многим из вас софтово в западных журналах, однако, это не совсем верно. Если для любого нашего зарубежного коллеги предмет, помещаемый в подобную рубрику, означает лишь то, что он умудрился в том или ином варианте понравиться журналу (или его рекламной службе), то мы предпочитаем усматривать в скриншотах, пресс-релизах, интервью и бета-версиях кое-что иное. Тенденции. Возможности. Перспективы. Не случайно в названии рубрики помещается извечный знак вопроса. Каждый проект, попавший когда-то в рубрику, неизменно продолжает приковывать к себе наше внимание, даже после публикации материала. И если наши догадки и пожелания начинают, видимо, воплощаться в жизнь, мы непременно сообщаем вам об этом. Именно так игра может попасть в рубрику дважды. После этого она обычно отправляется прямиком в раздел review. Однако сегодняшний наш случай нетипичен.

Полтора года назад будущий издатель Quake 2 компания Activision объявила о том, что молодая команда Nihilistic Interactive, ранее составившая один из двух замечательных mission pack'ов для Quake, а именно *Splatters of Blood*, намеревается продолжить сотрудничество к общепризнанному и создать некий набор уровней под названием *SiN*. С новыми текстурами, монстрами, оружием, полноценным AI и абсолютно новым сюжетом. Признаться, тогда мы не придали особого значения среднему, фактически, mission pack'у. Ведь впереди ждала благодать Quake 2 и Unreal. Мало кто знал тогда, что за люди стали работать на Nihilistic, и какой переворот начали готовить они уже тогда. А основателями компании стали восемь дизайнеров и программистов, собравшихся из 3D Realms и Epic Megagames, среди которых была одна уж совсем примечательная личность — Levelord, а точнее Ричард Грей, один из авторов концепции и уровней легендарного Duke Nukem. А

*SiN* замыслился вовсе не как очередной набор уровней.

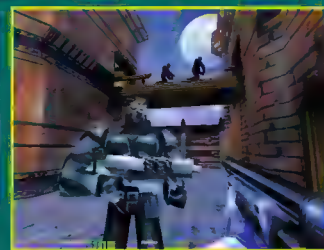
Так случилось, что именно мне выпало следить за судьбой этой игры. После первой же маленькой статейки на полстраницы, родившейся на базе смутного пресс-релиза Activision и двух крупных скриншотов без участия живых существ, но зато с совершенно иными, нежели в Quake, текстурами, кое-что начали происходить. Nihilistic, которая как раз примерно в это время сменила свое название на более мистическое Ritual, действительно занималась чем-то довольно оригинальным. Тем не менее, несмотря на то, что обещания и достоинства ничем другим идеям как стандартной 3D-Action игра не казались. И все же не пытались казаться. Да вот пор, мы не выяснили, что в игре, помимо всего прочего, будет иметься сюжет. Причем, далеко не такой примитивный, как в том же Quake (в наличии оно в Quake 2 тогда все еще весьма прилично сомневались, и не без оснований), а для адаптации его к действию, в игру будет введено множество дополнительных персонажей, из тех, что в кинематографе называются supporting

characters. А закрученная сюжетная линия будет продвигать игрока от уровня к уровню, снабжая его сюжетными головоломками, в серьезнейшей степени изобретенными как игровые ландшафты, так и встречающимися на пути противников. Тогда все это звучало необыкновенно свежо и интересно. Сейчас же одного этого, безусловно, мало. Потому, что есть Unreal. Который одним только жестом перевернул весь мир 3D Action, уничтожил своим появлением идола под названием id. Джонни Кармак, чем бы он сейчас не занимался, отныне уже не бог, а обычный, хотя и очень талантливый разработчик. Которому скоро придется думать (!!!) о том, купит ли кто-нибудь его следующий движок или нет.

Для *SiN* задача намного сложнее, чем для обеих упомянутых выше игр. Потому что рынок, собственно говоря, практически наполнен. Поклонники стиля id не могут оторваться от первого и второго Quake, большинство ненавистников радостно бегают по невероятностям Unreal. Наслаждаются атмосферой, дышат свежим воздухом под открытым полигонным небом, осматривают окрестности и решают головоломки. Порой лениво постреливая по монстрам.

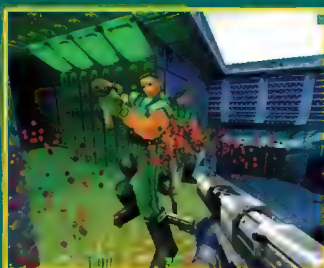
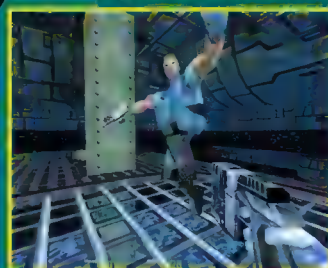


Все своим нутром понимают, что как раз монстры в Unreal нужны меньше всего — ведь Epic, сама того не ведая, создала настоящий трехмерный Myst. Такой же красивый, непонятный и нелогичный. Заколдованный сказочный мир, терпеливо ждущий, пока игрок найдет разгадку. Конечно, это лишь косвенный показатель, но именно с появлением Unreal Myst, наконец-то начал регулярно вылетать из десятки самых продаваемых игр. Впрочем, разговор не об этом. *SiN* и его создатели рассчитывают именно на тех игроков, которые однозначно не любят Quake и, возможно, были разочарованы в Unreal — в связи с его инертностью, не насыщенностью действием. Это люди, которые любят Duke Nukem, лелеют мечты о продолжении и до сих пор играют в deathmatch на первом уровне (кстати, творении именно Levelord'a). Помимо всех остальных преимуществ проекта, быстро, даже очень быстро освоенных конкурентами, *SiN* оставляет за собой решающий момент — именно тот, что сделал имя Дюку. В этой игре каждое разбитое стекло доставляет удовольствие. И это — величайший аргумент в пользу Ritual, единственная воз-



можность пробить себе дорогу. И *SiN* ее пробьет, если понадобится, с пулеметом в руках и вертолетом за плечами. С птичками и фонариками, спецназовцами и зомбированными мутантами, пышногрудыми девицами и шикарными отелями, банками и космическими станциями, консолями и сейфами, в общем, с непревзойденным игровым процессом.

26 Июля Activision выпустила демо-версию *SiN*. А спустя всего трое суток я сидел в небольшом ирландском баре с самим Levelord'ом, который охотно подружески делился всеми своими соображениями по поводу игры, которой до рождения оставалось всего четыре недели — именно такое количество времени было отпущено издателем на до-



В мультиплеер'e участвуют основные герои сюжетной линии *SiN*. Созданные в Ritual мультиплеер-арены просто великолепны...





Большой поклонник русской водки и журнала «Страна Игр» — Levelord, собственной персоной.

ли понимать, что ученая-гений Elexis, выведшая по случайности вместо идеальных людей жутких монстров, совершенно не обязана быть самой невинностью. Напротив, ее внешность обязывает к обратному. И вот вам еще одна революция. Впервые женский персонаж в подобной игре выступает не как персонаж или главный герой, а как основной противник. Elexis — плохая девочка. Мало того, что она намеревалась с помощью научных экспериментов с использованием последних достижений в области генетики вывести под собственное командование целую армию профессиональнейших солдат, так ее еще и вполне устроил несколько неожиданный исход — рождение мутантов. Какая разница, подумала наша девчушка, монстры это тоже неплохо. Пользуясь совершенно неограниченными источниками финансирования, постепенно с помощью зловещими криминальными методами города. Elexis продолжает свои эксперименты, а в качестве подопытных кроликов использует отнюдь не пластиковые манекены. Девушка в красном обмундировании частную производственную сеть лабораторий и, как следствие, исправно снабжающую ее сырьем, очень даже может уничтожить жизнь на

этой планете. И тут, прямо по классическим правилам, неприятности приходят откуда не ждали. Некий полковник Джон Блейд (John Blade), глава одного из отрядов Sec-Force, эдакой частной полиции, по чистой случайности вмешивается в ее планы, организовав охоту за одним криминальным авторитетом, стоящим у достопочтенной Elexis кем-то вроде мальчика на побегушках. Преследуя этого таинственного преступника, наш герой и оказывается вовлечен в чрезвычайно запутанную цепь событий. Кстати говоря, парень, за которым вы безуспешно гонитесь на протяжении всей демо-версии игры, и есть тот самый киллер, открывающий новую главу в биографии товарища Бонда. Простите, Блейда.

Основное правило SIN — разнообразие. Главный прием при этом — линейность. Абсолютная и в том же время довольно таки свободная. Пожалуй, более сбалансированного подхода к жанру 3D Action мне еще видеть не приходилось. Действие развивается именно так, как должно в приличном боевике или шпионском фильме: горы трупов, напряженные схватки с противниками, один единственный выход, тускло светящийся в конце тоннеля, и четкое определение текущих целей. Все уровни построены по весьма простой схеме. Сеть помещений, головоломка, драка, новая сеть помещений, новая головоломка, новые драки. Принцип классический, и ничего удивительного в его примене-



ведение игры до победного финального варианта. А потом при свете поддельной свечи в маленькой потайной комнатке древнего Луттрельстонского замка мне удалось увидеть и рабочую версию SIN, которую так жаждали увидеть все журналисты на Activate'98, которую никому, кроме друзей, не показывали.

Сюжет игры за последние месяцы претерпел несколько довольно существенных изменений. В Ritual внезапно нача-

SIN уже давно производит должное впечатление на участников игровых выставок. E3 — не исключение.

# СПОКОЙНО И ПРОФЕССИОНАЛЬНО

Компьютеры **Норд**  
на основе процессоров  
**INTEL® Pentium® II**,  
**INTEL® Pentium®**  
с технологией **MMX™**  
и **INTEL® CELERON™**

домашние и офисные  
для графики и анимации  
со склада и на заказ  
любые конфигурации  
специальное защищенное исполнение  
реальная гарантия и техническая поддержка



а также сети, рабочие станции и серверы

Всегда на складе более 400 наименований  
высококачественных комплектующих и  
периферийных устройств ведущих производителей.  
Все компьютеры Nord проходят предпродажное  
тестирование и имеют Сертификат соответствия  
Росстандарта и гигиенический Сертификат СанПин.  
**Бесплатная гарантия от 2 до 3 лет**

**Центр. Садовое Кольцо,  
100 м от метро  
«Красные Ворота»**

**Без перерыва,  
без выходных  
с 10.00 до 19.00.  
Специальные условия  
для предприятий и  
учебных заведений**



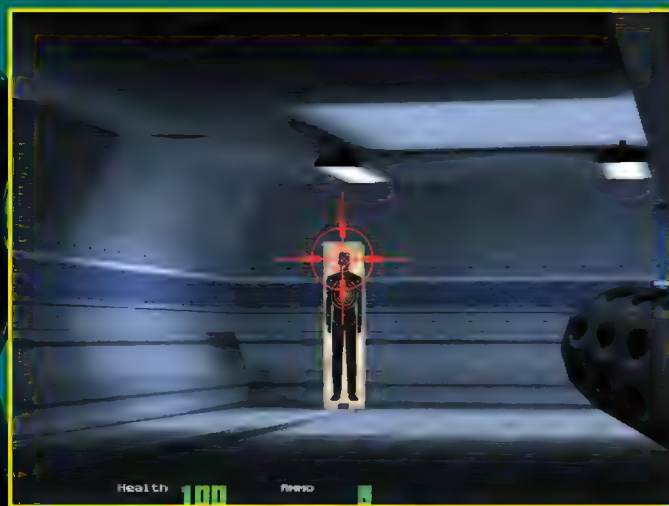
спрашивайте  
дополнительную информацию  
о скидках и распродажах  
по телефону  
и на web-сервере





нии нет. Однако **SIN** умудряется делать с этой линейной скучной схемой нечто потрясающее, именно применяя киношные штучки. Какой смысл заставлять игрока расстреливать толпу противников, стоящих на полу или на лестницах, когда их можно эффектиейшим образом спустить через пробитый купол на канатах, как заправских ниндзя? Или доставить на авто-мобильях. Или посадить на контрольные посты. Или расставить в засаде. Или попросту отправить на патрулирование окрестностей. При этом вам следует учитывать, что глаз на затылке они не имеют, и поэтому даже такой супергерой, как вы, вполне можете проскочить незамеченным. При соответствующей скорости разумеется. Логика построения **Ritual** мира превосходно работает. Устав от бесконечно расставленных по комнатам вражающихся на месте огнемечей и винтовок и разбросанных по всем углам трупов, Levelord и его друзья заставили нас задуматься о собственном здоровье. Подбирать броню у трупов, специально для этой цели застреленных топорами выстрелами в голову, дробить каждой найденной аптечкой (а радостное событие нахождения оной нужно будет довольно-таки долго ждать), порой, при этом немало потрудиться, открывать шкафы и ящики столов в поисках патронов и дополнительного оружия. Уже на первом уровне вас научат тому, что оружие бывает разбросано по комнате только в том

случае, если в ней до того успели кого-то пристрелить. В основном же боеприпасы хранятся в хорошо охраняемых местах. Или хотя бы не валяются у всех на виду. Shotgun, к примеру, вы сможете найти в шкафу. И он там будет не вечно лежать, подмигивая полигонами, а просто стоять, будучи приспосабливаемым к использованию. Еще одним потрясением для Quake'овиков и Unreal'овиков станет возвращение кнопки use, в самом широком понимании этого слова, что означает, так же, как и одно — двери теперь снова придется открывать, на кнопки нажимать, с компьютерами работать и даже оружие — перезаряжать. К слову, о компьютерах. Отныне они перестали быть убогими существами, предназначенными лишь для того, чтобы открывать двери и показывать, что творится в той или иной части уровня. Большинство компьютеров, которые вы встретите в **SIN**, являются более-менее полноценными, и вы сможете применять их способности по полной программе: изменять уровень боевой готовности, выяснять шифры и пароли, включать или выключать всяческие установки, пулеметные башни и лазеры, справляться с состоянием критических объектов и даже играть. Последнее — предмет особой гордости разработчиков, и особенно самого Levelord'a. Он на полном серьезе собирается вставить в игру компьютер, на котором любой игрок мог бы поиграть в Quake II. В настоящий Quake II, благо Activision все еще владеет лицензией на эту игру. Конечно, вполне вероятно, что из идеи так ничего и не получится, однако Levelord не унывает, и в случае чего, взамен Quake II поставит сам **SIN**. При том это будет тоже абсолютно полная версия игры, в которой также можно найти этот самый компьютер, из которого можно будет опять поиграть в



**SIN**, в котором также будет находиться тот же компьютер, и так далее до полной потери рассудка...

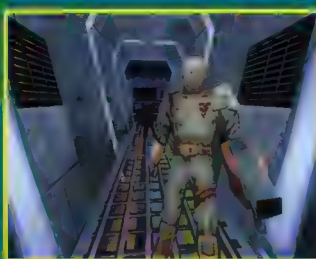
**SIN** и его движок. Вы можете мне верить или не верить, соглашаться или не соглашаться, но мое личное мнение заключается в том, что в **Ritual** сделали игру не на движке Quake II. Они сделали движок на основе движка Quake II и потом на его основе сделали игру. Конечно, кое-какие детали творения Джонни Кармака просматриваются явственно — освещение, структура и размеры уровней, примерно одинаковые спецэффекты... Однако **SIN** выглядит совершенно иначе благодаря кардинально изменившемуся подходу к подбору текстур. Ушло не только коричневатое-зеленое убранство уровней, но и их однообразие, ведь даже в пределах одной единственной карты (кстати, уровнем, и уж тем более двумя, как утверждает Activision, демо-версия называть нельзя, поскольку **Ritual** продемонстрировала нам в ней всего половину карты первого уровня игры) вы сможете встретиться с гигантским количеством объектов и текстур. Архитектура уровней выглядит совершенно иначе, ведь **SIN**, как черное дитя Duke Nukem, боится закрытых помещений, коробок и извилистых коридоров с низкими потолками. В довершение ко всему **SIN** радостно ухватился за возможности использования различных текстур, залоченных, но практически не применяемых в Quake 2. И они заставляют игру просто стоять великолепно. По детализации уровней **SIN** обходит всех, включая и **Unreal**, уступая, правда, в гладкости и количестве поддерживаемых спецэффектов, даже не принимая в расчет освещение. Разумеется, отразилось обилие текстур и детализация и на системных требованиях, которые особенно сильно ударили, как это ни странно, по владельцам акселераторов на базе Voodoo. Мощности этих карт, даже Voodoo 1, для **SIN**, в общем-то, достаточно, однако игра потребует вдобавок и кое-что другое. А именно — минимум 32 Мб оперативной памяти, в которую с огромным трудом будут записываться уровни, а предпочтительнее же — наличие 64 Мб RAM. Разумеется, в том случае, если памяти у вас недостаточно, игра попросту будет нещадно тормозить, и никакой акселератор тут не поможет. Вот так, между прочим, разбиваются мифы. Если кто-то все еще думает о

том, что 3Dfx Voodoo способен «тащить» ваш 133 Pentium с 16 Мб RAM сквозь все самые новые игрушки, то с этими мыслями пора постепенно расставаться. Если **Unreal** своими системными требованиями шокировал, то **SIN** попросту показывает тенденцию.

Multiplayer в игре, как многие уже успели отметить, готов не полностью. Демо-версия, снабженная двумя картами для deathmatch (кстати, возможность бегать на стандартных картах к уровням разработчиками не предполагается — они для этого просто не предназначены), обладала всеми возможными достоинствами, кроме сбалансированности. Создатели игры, впрочем, уверяют, что финальный вариант со всеми видами оружия и идеальным балансом окажется много лучше сегодняшнего.

Вот мы и написали о **SIN**, в третий раз поместив статью в рубрику «Хит?». Неужели после всего этого кто-то осмелится сомневаться? Вполне возможно. И даже не исключено. Практически гарантировано. Потому что, как известно, вкусы у всех разные. Исходя же из личных ощущений от игры, могу смело заявить, что именно **SIN** является предметом моих мечтаний ближайших недель. Конечно, на подходе еще множество потенциальных хитов полюбившегося, без преувеличения, огромному количеству игроков жанра. Но пока только по поводу этого я могу твердо сказать: «Хит!»

СМ







**Чего не хватает**

**большинству**

**настоящих мужчин,**

**играющих**

**в Quake®,**

**Quake II™**

**и Unreal®?**

«Ярость. Сила духа в океане ненависти» и соответствующие графические изображения на территории СНГ являются товарными знаками АОЗТ «1С» и Snowball Interactive, Inc. Futuristic first-person action Rage: The Power of Spirit is a complete Russian version of Shogo: Mobile Armor Division, developed by Monolith Productions of USA/Takarajimasha of Japan, co-published in the CIS by Snowball Interactive and 1C Company. Localisation © 1998 Snowball Interactive, Inc. For the best way to bring your titles to Russian market, contact Sergei Klimov (sergei@snowball.ru) and Yuri Miroshnikov (miru@1c.ru). Shogo: Mobile Armor Division is © 1998 Monolith Productions, Inc. & Takarajimasha Inc. All rights reserved. Shogo and the corresponding graphical representations are the trademarks of Monolith Productions, Inc. & Takarajimasha Inc. Все еще интересно? Подробная информация об игре доступна на следующих сайтах: [www.lith.com](http://www.lith.com), [www.snowball.ru](http://www.snowball.ru) и [www.1c.ru](http://www.1c.ru). Адреса магазинов ассоциации 1С: Мультимедиа, в которых вы сможете приобрести «Ярость», указаны на задней обложке журнала. Intel и Pentium являются зарегистрированными товарными знаками Intel Corporation. Quake является зарегистрированным товарным знаком id Software, Inc. Quake II является товарным знаком id Software, Inc. Unreal является товарным знаком Epic MegaGames, Inc.



# Ярость: Восстание на Кронусе

Сергей  
ЛЯНГЕ

**ПЛАТФОРМА:** PC  
**ЖАНР:** 3D action + сюжет  
**ИЗДАТЕЛЬ:** 1CSnowball Productions  
**РАЗРАБОТЧИК:** Monolith Productions  
**ОНЛАЙН:** <http://www.shogo-mad.com>,  
<http://www.lith.com>, <http://www.1c.ru>,  
<http://www.snowball.ru>  
**ВЫХОД:** Конец октября 1998 года  
**АЛЬТЕРНАТИВА:** Daikatana, Heavy Gear, Quake 2

## Кронус

Пустынный Кронус, обозначенный на звездных картах как 46CronusD, на первый взгляд почти ничем не отличается от своих соседей по мертвой, выдохшейся планетной системе.

Когда-то жизнь в этой системе была ключом, и именно с Кронуса, четвертого компаньона теперь уже полупотухшего светила системы, воины и торговцы давно вымершей и так и оставшейся неизвестной цивилизации, принимали и отправляли множество самых разнообразных грузов. Назначение этих грузов сейчас уже забыто, а если бы и стало вдруг известно — наверняка бы осталось непонятным еще слишком молодой человеческой расе, делающей первые шаги на пути освоения бесконечных просторов Млечного Пути.

Кем они были, зачем выбрали именно Кронус и куда ушли — головоломка, ключ к которой навсегда утерян. Самые грандиозные события в жизни этой планеты случились так давно, что даже каменные свидетели древних подвигов уже превратились в пыль, а единственными археологами Кронуса стали шахтеры.

Шахтеры вновь принесли на Кронус дыхание жизни, и на сей раз уже из чисто практических соображений: несколько десятилетий назад на планету высадился автоматический спутник-исследователь Shogo DSP Katoki, принадлежавший японскому конгломерату Shogo Industries. Именно данные, переданные им на Землю вскоре после сбора и анализа образцов местного грунта, привели в движение первый корабль колонистов, неторопливо поднявшийся с международного космодрома в Байконуре и взявший курс на Кронус, новый дом Девятого отряда исследователей Shogo.

## Альянс TBS

За время путешествия до системы данные автоматического спутника подверглись дополнительному анализу в лабораториях конгломерата в Киото, в результате которого руководство компании было вынуждено присвоить экспедиции более низкий приоритет — никаких особо ценных ископаемых, редких металлов или минералов в образцах обнаружено не было.

Единственным оправданием колонизации мрачного и пустынного Кронуса, покрытого ядовитой атмосферой и регулярно сотрясаемого землетрясениями, оставались микроскопические следы органического соединения, чей состав оказался действительно уникальным.

По имени открывшего его спутника соединение получило название «като», однако возможность его практического использования все еще оставалась под большим вопросом. И потому для минимизации расходов на исследовательскую экспедицию Shogo Industries пошла на союз с двумя другими крупнейшими транснациональными корпорациями Старой Земли — русской «Тайга Биомеханикс» и американской Barrister Technology Corporation.

Альянс получил название TBS, названный так по первым буквам объединившихся компаний. Основной его целью стало финансирование дальнейшего исследования Кронуса, а именно: материала като в расчете на долгосрочную выгоду от его необычных свойств. Кому и зачем мог понадобиться органический материал, оставшийся от неизвестных сооружений давно исчезнувшей расы, представить себе не могли ни генетики «Тайги», ни химики Shogo, ни инженеры из Barrister TC. Однако тот факт, что подобное вещество было найдено только на одной из 108 известных планетарных систем, позволял надеяться на весьма хорошую цену, пусть и в будущем.



## Като и СМС

В течение трех лет со дня создания TBS для изучения като и разработки природных залежей на Кронус прибыли отряды исследователей всех трех корпораций. Со временем рост фронта работ потребовал создания отдельной организации, способной на месте разрешать внутренние проблемы колонии. И на четвертый год совместного сосуществования трех экспедиций был избран Cronus Mining Consortium — совет Кронуса, ответственный за добычу като и поддержание жизни двух основных городов колонии, Авернуса и Маритро.

Еще через два года один из русских биологов, экспериментировавший с като в лабораториях «Тайги» на Кронусе, открыл необычное свойство материала, в мгновение ока сделавшее его самым ценным полезным ископаемым в известной Вселенной. Оказалось, что в условиях чрезвычайно высоких температур като постепенно изменяет свое молекулярное строение, извергая на субатомном уровне мощнейший поток энергии, способный искривить пространство и на короткое время связать две удаленные точки своеобразным «туннелем», сокращающим физическое расстояние в сотни раз.

В тот же год на основе этого открытия был построен прототип сверхсветового космического лайнера, способного с помощью като в мгновение ока покрывать межпланетные расстояния. Так было положено начало настоящим космическим путешествиям, и именно так определилась настоящая цена като. Из захолустной исследовательской базы Кронус превратился в источник исключительного богатства.

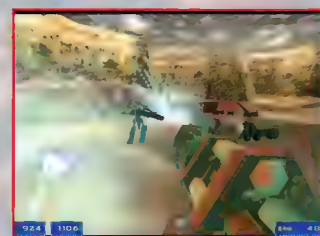
## TBS Security Force

Новообретенное богатство Кронуса не давало покоя не только его легальным обладателям — пайщикам TBS, но и множеству мелких преступных и экономических группировок из самых разных уголков населенной Вселенной. Сблaзн силой захватить столь ценную монополию привлекал

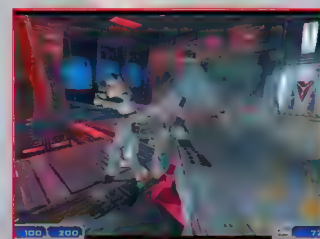
Динамическое освещение и тени от ламп в мрачных коридорах шахт рядом с Авернусом.



Еще один специальный эффект оружия пехотинца: в верхней части экрана можно заметить ноги уже неживого охранника Падших.



Схватка на поверхности: отбиваемся от охраны небольшого поселения.



Битва внутри основного здания совета СМС.



Так выглядит лишь один из специальных эффектов оружия пехотинца (еще секунду назад на этом месте стоял охранник СМС).

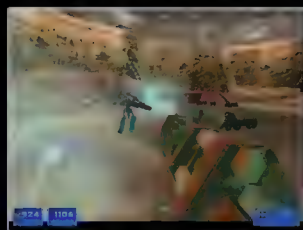


# ЯРОСТЬ 昇岡

## ВОССТАНИЕ НА КРОНУСЕ

**Красивой игры  
с настоящим  
сюжетом!**

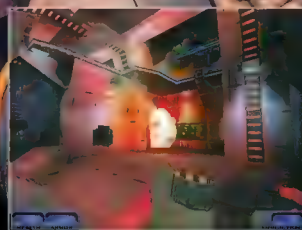
Наилучший результат достигается  
на персональном компьютере  
с процессором Intel® Pentium® II !



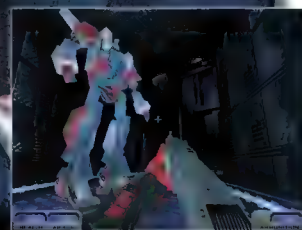
Разнообразные карты, в том числе  
наземные военные станции...



...секретные города повстанцев  
и множество уникальных зданий.



Более 20 видов оружия для  
пехотинцев и гигантских роботов.



Более 30 видов врагов, собирающих  
ресурсы и расставляющих ловушки



Фирма «1С»

По вопросам оптовых закупок и условий  
работы в сети «1С: Мультимедиа»  
обращайтесь в фирму «1С»:

123056, Москва, з/я 64. Ул. Селезневская, 21  
тел. (095) 737-92-57, факс (095) 261-44-07  
admin1c@1c.ru, www.1c.ru



Лучшие игры по-русски.  
www.snowball.ru

«Как мы и ожидали, игра оказалась  
интересной и глубокой: настоящий  
коктейль Молотова!»

Страна Игр #9'1998



www.shogo-mad.com www.liith.com







Еще одна жертва давно забытой шахты, не захотевшая уступить место бравому Санджуро.

и террористов.

Однако «Тайга», Barrister и Shogo никогда бы и не стали транснациональными конгломератами, если бы не умели постоять за себя. На следующий же день после официального объявления результатов экспериментов со сверхсветовым лайнером на Кронусе высадились лучшие подразделения внутренних сил безопасности участников союза, а через три месяца в результате сложных, но оперативных переговоров была создана объединенная служба безопасности TBS — TBS Security Force.

С течением времени TBS SF, так же как и Совет директоров союза TBS, продолжала разрастаться, собирая лучшие военные кадры со всех населенных миров и даже открыв производство своей собственной военной техники. Прибыль от ограниченной продажи като позволила службе начать свои собственные исследования в области биотехнологий, продолжив общее для того века направление: создание крупномасштабных биомеханических роботов, пилотируемых человеком.

Такие роботы, получившие универсальное название MCA (Mobile Combat Armor), позволяли беспрепятственно перемещаться по поверхности ядовитых планет, работать в самых глубоких шахтах и эффективно выигрывать вооруженные столкновения. Гибкие, как живое тело, прочные, как сталь, десятиметровые гиганты, управляемые солдатами TBS SF, вскоре вошли в набор стандартного вооружения всех вооруженных сил известной Вселенной. А сама служба безопасности стала самой могущественной военной организацией своего времени, непреклонно контролируя межпланетную торговлю и железным кулаком поддерживая политику совета TBS.

#### Новая игра

Но не прошло и десяти лет, как верхнее звено TBS наконец-таки окончательно отделилось от основавших его корпораций и заняло свою собственную позицию по отношению к развитию Кронуса. Местный совет поспешил не оказаться в дураках и одновременно с декларацией о независимости TBS выдвинул требования о пересмотре квоты добычи като. Чтобы подобные требования не показались голословными, в тот же день тайно перевезенные на Кронус наемники взяли боем все наземные укрепления TBS на Кронусе и изгнали на орбиту официальных представителей союза.

Спустя две недели на нейтральной территории небольшого спутника Кронуса начались переговоры, оказавшиеся для внезапно потерявшего контроль над ситуацией союза TBS самым дешевым выходом из

сложившейся ситуации. Прекрасно понимая, что, в крайнем случае, союз все же решится бросить все свои силы на вооруженный захват колонии, местный совет СМС предпочел выдвинуть более-менее разумные условия. На этом инцидент был бы и исчерпан, если бы в этот же самый момент на сцене не объявился третий игрок: подпольное движение повстанцев Кронуса, называющих себя Падшими.

#### Авернус, Маритро и Падшие Кронуса

Сама колония на то время состояла из двух основных городов, Авернуса и Маритро, окруженных огромным числом индивидуальных шахт, военных укреплений и производственных комплексов.

Авернус, пострадавший от недавнего землетрясения, был практически покинут большинством прежних жителей, но небольшая группа оставшихся шахтеров и инженеров все же сумела починить систему жизнеобеспечения мегаполиса и осталась жить в немногих сохранившихся зданиях. Лампы продолжали исправно зажигаться по вечерам и гаснуть по утрам, отопление и канализация заработали в своем прежнем режиме, однако от прежнего населения остались лишь изгои да калеки, а вскоре к ним присоединились и отшельники, сломавшиеся в тяжелых условиях добычи като. Что точно происходило в Авернусе после этого, достоверно неизвестно.

Расположенный в глубокой пещере Маритро, сразу после землетрясения принявший большинство эвакуированных жителей Авернуса, тем временем продолжал разрастаться и богатеть. Верхушка СМС и немногочисленные приближенные постепенно перебрались в верхние, прикрепленные к потолку пещеры ярусы. Однако шахтеры и инженеры объединенных корпораций продолжали жить на основном уровне, по вечерам вместо звездного неба старой Земли наблюдая за игрой света в недоступных простым смертным коттеджах настоящих хозяев Кронуса.



Четыре мощных ракеты должны успокоить даже самого большого и злого робота, рассекающего городские улицы. Правда, на этот раз стреляют прямо в нас ;).



С годами жизни в изоляции высшие советники СМС продолжали терять контроль над событиями, происходящими на нижних уровнях Маритро, и все чаще вместо обычного распорядка работу на шахтах приходилось поддерживать собственными вооруженными силами Кронуса. С началом переговоров по поводу новых квот добычи като местные управляющие практически прекратили уделять внимание внутренним проблемам колонии, в то время как сложная политическая ситуация на планете оказалась как никогда близка к кровавой развязке: на смену множеству подземных социальных течений пришла хорошо организованная группа религиозных повстанцев, известных как Падшие Кронуса.

Группа, требующая оставить Кронус в покое и немедленно прекратить добычу «священного» като, возглавлялась никому до этого не известным Габриэлем, в мгновение ока сумевшим организовать слаженную, боеспособную организацию. Благодаря врожденной харизме ему вскоре удалось переманить на сторону Падших более половины солдат службы безопасности СМС. А в это время переговоры по новым квотам уже подходили к концу.

После того, как проигнорированные urgent предупреждения Падших не помогло остановить переговоры СМС и TBS, группа взялась за оружие и за одну ночь полностью уничтожила оставшиеся силы местного совета, положив конец любой возможности уладить вопрос мирным путем. Уцелевшим чиновникам СМС не оставалось ничего иного, как обратиться за помощью к основной службе безопасности TBS SF, чьи тяжелые космические линкоры постепенно взяли Кронус в плотное кольцо. Так началось восстание на Кронусе, главную роль в развитии которого предстояло сыграть молодому командиру Санджуро.

#### Санджуро и адмирал Акараджу

Санджуро, рано оставшийся сиротой, с ранних лет выбрал себе карьеру военного,

Полномасштабная битва на открытой поверхности в снежных горах недалеко от Маритро.



Битва роботов на улицах Авернуса.

поступив вслед за старшим братом в Военную академию TBS SF. За время учебы братья подружились с двумя дочерьми адмирала Акараджу, в будущем ответственного за операцию по захвату Кронуса, и по окончании Академии поступили на службу в ударные подразделения TBS SF.

Вскоре после этого отряд Падших, тайком проникший на возвращавшийся на орбиту грузовой корабль TBS, захватил в заложники персонал одной из орбитальных станций. Как потом выяснилось, нападение террористов изначально было бесцельным: через несколько часов после объявления условий (прекращение добычи като, отзыв из сектора всех вооруженных сил TBS SF, декларация независимости) группа неожиданно взорвала станцию, уничтожив вместе с собой более двух тысяч заложников. Одним из погибших была жена адмирала Акараджу.

#### Карательная экспедиция. Убить Габриэля

Карательная экспедиция, посланная на планету с целью уничтожить помощника Габриэля, взявшего на себя ответственность за террористический акт, выпала на долю отряда Санджуро. Вместе с ним на десантной шлюпке отправился и его брат Тоширо с одной из дочерей адмирала, Кори (после гибели матери другая дочь адмирала, Кэтрин, поклялась больше не брать в руки оружие и перешла работать в отдел коммуникаций).

Однако информация, на основе которой был составлен план операции, оказалась ложной, и шлюпка отряда попала в засаду Падших. На первой минуте яростной битвы отряд был вынужден разделиться, и с тех пор Санджуро своих друзей больше не видел: после завершения операции они были объявлены пропавшими без вести. Несмотря на то, что в результате операции отряду все же удалось найти и уничтожить помощника, Санджуро, как командир подразделения, был сочтен ответственным за



Так выглядит один из MCA-роботов, в которого мы сейчас и залезем. Скажем честно: внутри такой машины чувствуешь себя как-то спокойней.





Правый робот только что получил критическое повреждение, о чем нам символически подсказывает желтая молния.

потерю группы Тоширо.

Потеряв двух наиболее близких людей и запятив свою военную карьеру, он погрузился в глубины депрессии, и поэтому когда адмиралу Акараджу пришел приказ о проведении следующей, наиболее значимой операции против повстанцев, он, не раздумывая, выбрал для нее именно Санджуро, предоставив ему последний шанс восстановить честь солдата. Целью операции стало убийство самого Габриэля.

#### Убить Quake II

Но достаточно описывать сюжет, тем более что в рамках настоящего обзора полностью описать игровой мир и главных героев «Ярости» нам все равно вряд ли удастся. Чем же нас порадует эта игра с точки зрения технического исполнения?

Совершенным трехмерным движком на уровне post-Quake II, аналогичным ядру Sin и Half-Life. 16-битными текстурами, цветным и динамическим освещением, изменениями объектов в реальном времени, настоящими тенями (хотя и здесь они не отбрасываются на стены), поддержкой открытых пространств, многослойных атмосферных эффектов, трассирующими пулями, дымящими ракетами и разлетающимися на куски противниками. И, естественно, хорошей скоростью: судя по тому, что мы видели сами, игра будет работать немного медленнее

Обычные пехотинцы с высоты десятиметрового робота: как мы и предупреждали, масштаб в игре соблюдается реальный.



QII, но побыстрее Unreal - P166 с графическим акселератором вам должно вполне хватить для начала. Хотя, как известно, совершенству нет предела. Не зря прошли годы, проведенные программистами «Монолита» за работой на DirectX: движок «Ярости» обещает работать даже на машинах без акселераторов (правда, как именно он на них будет работать - вопрос другой).

Заканчивая описание технологии, отметим, что по внешнему виду и реализации игра не уступает ни одному из ее потенциальных конкурентов, а потому расписывать преимущества движков третьего поколения подробней не имеет смысла. Если вы видели Quake II и Unreal, то легко поймете, о чем идет речь.

#### Люди и роботы

Однако с точки зрения дизайна и игрового процесса «Ярость» преподнесет нам еще не один сюрприз: начнем с того, что играть вы будете по сути дела в две разные игры - приблизительно половину миссий вы проведете за пилотированием МСА-робота, гигантского десятиметрового создания, извергающего из себя мощнейшие потоки энергии.

Суть игры от этого не меняется, меняется характер и динамика самого процесса: вооружение у роботов несравненно мощнее, чем у пехотинцев, а сочетание различных типов механических гигантов позволяет значительно образом варьировать тактику ведения боя. Можно выехать на поверхность на прочном «Хищнике», способном принять на себя не один удар ракетной установки противника, а можно выбрать и более легкого «Акуму», способного на ходу уворачиваться от очередей вражеских пулеметов.

Помимо основного режима каждый из четырех основных типов роботов может прямо на ходу трансформироваться в более компактный ва-

риант боевой машины (а давно ли вы смотрели «Макрон»? ). Оружие у трансформеров, естественно, менее мощное, однако скорость перемещения - превосходная, что сохраняет общий баланс битвы.

Другая же половина миссий, в которой мы играем за Санджуро-пехотинца, отличается более осторожным характером битвы, состоящим не только из стрельбы, но и из незаметных перемещений между укрытиями. Более того, игра полна ситуаций, в которых выстрел в лоб является далеко не лучшим их разрешением: и Маритро, и Авернус полны нейтральных персонажей, которые часто будут готовы предоставить вам ценную информацию, способную помочь быстрее найти Габриэля.

А Габриэля искать будет каждый по-своему: всего в игре 40 миссий, но структура их нелинейная и зависит от ваших собственных действий, так что за одно прохождение вы увидите 25-30. Как-х? Это будет зависеть от вашего собственного характера, потому как если у вас хватит терпения, то с помощью дружественных персонажей вы найдете самый легкий и коварный способ добраться до вертушки Падиши. Но если вы death-match-чемпион своего микрорайона, то можете, не задумываясь, убивать все, что двигается, а информацию собирать уже с трупов. Которые, кстати, разлетаются на различные части тела в зависимости от выстрела: в тестируемой нами бета-версии метко запущенная в двух патрулирующих верхний ярус стражников ракета обернулась дождем крови и плавно спикировавшей верхней половиной торса одного из них. Чуть позже мы нашли и его ноги.

#### Оружие, враги и миссии

Сейчас в игре доступно более 30 видов вооружения, включая различные арсеналы МСА-роботов, другие боевые машины и личные «игрушки» пехотинцев. Учитывая, что на протяжении игры вы будете довольно часто всем этим пользоваться, выбор получается весьма разнообразным.

Степень повреждений в игре строго зависит от места попадания выстрела, так что отстреливать противников лучше прямо в голову. Хотя иногда и от попадания в руку может случиться special damage, способный за раз прикончить противника. Элемент случайности, что поделаешь.

А подобных элементов в игре еще достаточно: что вы, например, скажете о врагах, которые самостоятельно собирают аптечки и патроны, прячутся от вас в темных коридорах и нападают на вас в зависимости от

вашего текущего состояния и вооружения?

Отдельной истории заслуживают и игровые карты: тут нам предлагают не только улицы Маритро и Авернуса, но и самые разнообразные сооружения, от внутренностей удаленных шахт до роскошного офиса местного совета СМС. Еще и битвы на поверхности плюс несколько специальных уровней против «боссов» - мощнейших охранников Габриэля. А как вы отнесетесь к перспективе встретиться с десятиметровым гигантом один на один?

#### Ярость рядом с нами

Вот и вся информация о «Ярости», которую нам удалось поместить в рамки предварительного обзора. Увы и ах - за полями остались биографии персонажей, описание различных видов вооружения, боевой техники и МСА-роботов (каждого

из которых вы, впрочем, сможете вскоре опробовать самостоятельно), система диалогов и миссии-воспоминания Санджуро.

Как мы и ожидали, игра оказалась интересной, глубокой и далеко неоднозначной: попробуйте представить себе multiplayer режим от Quake II, action и красоту от Unreal, множество возможностей таких симуляторов битв на открытой местности, как Heavy Gear и Mech Warrior II, да плюс нелинейный сюжет а ля Sin с множеством вариантов прохождения, зависящих от ваших действий, да плюс атмосфера покруче Half-Life (кто-нибудь желает навестить Авернуса?), да плюс постоянные анимационные вставки на движке в духе FFVII... Одним словом, настоящий коктейль Молотова!

Теперь осталось только подождать финальной версии (мы смотрели на сыроватую пока бета), а затем, если наши ожидания оправдаются, идти в ближайший магазин и искать коробку

с гигантским роботом на обложке. В России игра выйдет одновременно с американской версией, и даже на месяц раньше европейской. К тому же полностью на русском языке, и по нормальной цене обычной российской игры. Что ни говори, а наш с вами рынок продолжает развиваться, и это чертовски приятно!

СИ

1 — Цветное освещение и специальные эффекты по красоте соревнуются с Unreal'ом.

2 — Отправляемся на подвиги (вид от третьего лица в игре также иногда используется).

Ярость: Восстание на Кронусе



## ОНЛАЙН с СЕРГЕЕМ ДОЛИНСКИМ

## НА ГОЛУБОМ ГЛАЗУ...

**Возвращаясь** после месячного отпускного безделья на работу, волей-неволей ждешь серьезных перемен в привычном окружении. Ведь пока ты расслаблялся, купался и загорал, все остальные напряженно трудились, сновали туда-сюда, производили шум и безжалостно изводили казенные бумагу и картриджи. Но... стоит пару раз позвонить по телефону, посмотреть телевизор или открыть газету, как с ужасом убеждаешься, — время-то ОСТАНОВИЛОСЬ! Ну, буквально ничегошеньки не поменялось в этом бренном мире: газеты все также скучны, по телеку смотреть, как обычно, нечего, а друзья и знакомые все как один в строю на знакомых местах... Скука, хоть не возвращайся!



Герой Второго Векa UOL

Но стоит лишь нырнуть в привычную виртуальность Сети, прогуляться по излюбленным сайтам, почитать новости и конференции, как сразу понимаешь: вот она — Настоящая Жизнь! Прошел месяц, а ты уже столько всего пропустил: вышли новые игры и завершились турниры, одни компании преуспели, а другие — совсем наоборот, игровые серверы вступили в отчаянную схватку за геймера, а для интернетчиков выпущена особая клавиатура и т.д. и т.п. Вот о таких вещах, что сразу же видны незамутненному пост отпускному глазу, и пойдет у нас речь.

Первое, что бросается в глаза — везде и повсюду царит **Unreal** от Epic MegaGames. В хит-парадах, BBS-ках, конференциях и так далее. Но в **Unreal**-овской бочке меда тут же натывается и на большую ложку дегтя. Оказывается, что мультиплеер-то в этой культовой игре фактически не работоспособен, а потому реальное присутствие в сети этого **Quake-killer**'а практически неощутимо! Главное, на что жалуются геймеры — это низкая скорость игры (даже на линиях **T1**, не говоря уж о модемных соединениях!) и отсутствие достаточного количества серверов. К этому часто добавляют относительную малоэффективность оружия: мол, бегаешь еле-еле, палишь вовсю, но враг не падает.

Удивительно, но даже выход первого патча (**v. 209**) не помог **Unreal'y** стать истинно многопользовательской игрой. Разве что чуть меньше стало

недовольных. Никто, конечно, не спорит, в **Single Unreal** — хорошо, а вот в **Multi...** увя.

Тим Свини (**Tim Sweeney**) — ведущий программист движка **Unreal'a** — признает реальность проблемы и ссылается на недостаточную продолжительность бета тестирования и отсутствие единых стандартов на «начинку» **PC**, что иной раз приводит к двукратному отланию в скорости игры на машинах с одинаковыми процессорами. Еще одна внутренняя проблема **Epic'a** — перегруженность всех до единого наличных серверов. Для благополучного разрешения этих трудностей делается ставка на новый «августовский» патч, благодаря которому сократится обмен избыточными данными по Сети и понизится скорость игры на наиболее быстрых машинах (так-то вот...). Как надеется Свини, это приведет к заметному уменьшению загрузки каналов связи и, соответственно, к выправлению положения на серверах **Unreal'a**...

Даже если абстрагироваться от проблем **Unreal'a**, то, похоже, что дело с многопользовательскими играми в Интернет в любом случае обстоит совсем уж неважно. Нет, конечно, проекты, не пользующиеся «выдающейся популярностью» (не будем тут называть таких героев...), не испытывают обычно особых перегрузок и лага. А вот любой мультиплеер, выбивающийся из общего среднего уровня, обречен на постоянную борьбу с запаздыванием и перегрузками. Все это отражается и на популярности соответствующих продуктов. Кто смог сделать себя игра-

бельным, тот и на коне, а вот многие амбициозные проекты типа **Ultima Online**, предполагающие безостановочное круглогодичное исключительное многопользовательское действо, так и не смогли покорить вершин списка **Top-100**, застряв ныне в четвертом десятке... Среди же первых двадцати хитов слово «многопользовательский» — всего лишь обозначение одного из возможных режимов. Печальная картина, ведь многие, в том числе и **СИ**, предполагали расцвет Интернет игр и полный упадок не заточенных под Сеть продуктов...

Тем не менее, «старички» не сдаются! Похоже, что **UOL** решила идти к **UOL II** не революционным, а эволюционным путем. Вместо второй серии грядет Второй Век (**Second Age** (<http://www.owo.com/t2a/>)) — своего рода апгрейд текущей версии. Правда, принимая во внимание новые игровые возможности, изменения в «движке» (!) и интерфейсе, автоперевод реплик, «запароленные» каналы для кланов, новых монстров и подробные карты **ВСЕХ** городов... Короче — изменений грядет легион, и все это позволяет уже сегодня назвать **Second Age** долгожданной второй **UOL**.

Плавный переход на новые земли Второго Векa, которые заметно обширнее старой Британии, несомненно, разгрузит серверы и, вероятно, придаст Второе дыха-

**Супер-мышь: инфракрасная связь с Интернет бьет на 30 метров!**



**Заветные семнадцать клавиш. Logitech думает о вас!**



**В болотах и саваннах Новых Земель встречаются огромные жабы**







## alpha online the second age

ние старушке **UOL**. Что станет с ее былой популярностью, покажет время. Как бы то ни было, мы позволили себе проиллюстрировать эти заметки скриншотами именно из Второго Века. Смотрите внимательно и постарайтесь найти все те отличия, о которых шла речь...

А теперь мы сделаем крутой поворот! Нарушая традицию описывать в этом разделе только нематериальные «процессы и аппараты», поведаем о новинке от **Logitech** — особой клавиатуре для Интернет-серфинга. К привычным 104 клавишам добавлены еще семнадцать, каковые размещены над дополнительной цифровой панелью. Все семнадцать кнопок — это «горячие» клавиши основных команд серфинга в **Internet Explorer** и **Netscape Navigator**: Назад, Вперед, Обно-

вить и так далее. В сочетании с эргономичным дизайном и удобной подставкой под ладони получается очень полезная вещь для заядлых интернет-получинчиков, причем, по адекватной цене в сорок долларов. Намного удобнее, чем обходящаяся в ту же сумму старая «клава» со встроенным трекболом! Господа, никогда не покупайте встроенных в клавиатуру трекболов! Купите лучше (коли уж зашла речь о железе...) беспроводную мышь с дополнительной клавишей для того же серфинга. И тогда, даже отойдя от компьютера на тридцать футов (27 метров) и потеряв из вида заветные семнадцать кнопок, вы все равно не потеряете связи с Интернет и любимым Netscape'ом! Вот только прочитать на экране монитора уже мало что удастся. Но это и неважно, поскольку заядлый сетевой игроман давно уже все видит сердцем...

**P.S.** Тем бета тестерам, кто откликнулся на наше предложение поиграть в версию 98 shareware **RPG Homeland** с прошлого компакт диска СИ, возможно, будет небезынтересно узнать, что текущая версия игры уже 12 (<http://www.dragonlore.com/Download.shtml>). Это, скорее всего последняя альфа версия перед открытием публичного бета тестирования. Помимо устранения багов и улучшения интерфейса, изменения коснулись и главного героя: он приобрел еще одну, пятую характеристику — Тревожность. Она будет медленно расти в обычной ситуации и ускоренно — при стрессах, отрицательно влияя на жизнестойкость персонажа. Таким образом, нелегкое прохождение **Homeland'a** в альфа версии к моменту бета тестирования станет еще сложнее.



Найдите десять отличий от конюшен первой UOL. Подсказка: раз — это материал стен...

## I-MAGIC ONLINE, ИЛИ ПОЛКОВНИК ПЛАТОНОВ В СИСТЕМЕ...

(Документы, факты, дневники)

### Подозрительные

сигналы

пришли в штаб-квартиру СИ из одного отдаленного района Мировой паутины! Агенты сообщали, что резко усилилась активность так называемого **MEGApayer'a**, относящегося к Системе Интерактивного Волшебства (**I-Magic Online**, <http://www.imagiconline.com/>). Бои в этой части пространства разыгрались нешуточные — в привычном для землян масштабе от Большой Охоты до Безумного Погрома, причем вакханалия длится семь дней в неделю и 24 часа в сутки. Очевидцы говорят о тысячах погибших пилотов и сбитых кораблей! Но и ставки в тех краях высоки: во время Большой Охоты сбитый кого-либо из восьми сотрудников **I-Magic** — т.е. асов, летающих на судах с надписью «**KILLME**», — получает в подарок именную коробку с игрой!

Все это не могло не насторожить агентов раздела **Online** — чутких ко всему необычному и потенциально опасному для свободного времени и жизни геймеров. На чрезвычайном заседании Комиссии по Предотвращению Сетевых Самоубийств (КПСС) было решено немедленно расследовать факты массовой гибели юзеров и необратимой порчи принадлежащей им техники...

Весь нижеследующий рассказ базируется исключительно на фактах, показаниях свидетелей и очевидцев, а также на официальных документах из папок с грифом «Совершенно секретно».

#### Выдержки из «ПРОТОКОЛА экстренного заседания ЦК КПСС»

...Предварительный мониторинг автоматическими зондами в указанном секторе сети действительно показал многократное усиление трафика данных (по протоколу **ТСРП**), стекающихся к серверам системы Интерактивного Волшебства. Первая попытка проникновения СИ-агентов (майор С. Овчинников, май, ЕЗ, Атланта, США) удалась не полностью, однако в результате в штаб-квартиру КПСС был доставлен образец продукции (компакт-диск), предназначенный для зачисления ничего не подозревающих юзеров в лапы Системы. Как показала техническая экспертиза (военный советник подполковник

С. Долинский), любое помещение этого диска (**War Birds demo**) в дискет без нажатой клавиши **Shift** приводит к немедленной автоматической установке специального «магического» ПО, после чего даже случайный запуск установленных программ приводит к неотвратимому подключению пользователя к серверу Интерактивного Волшебства. Кроме того, удивительную изощренность Системы в вовлечении новых адептов подчеркивает предоставление всем и каждому пяти часов для бесплатной бойни и резни на ее серверах.

...Принимая во внимание вышеизложенные факты, высокую степень угрозы игровому сообществу (оценивается КПСС не ниже 8-ми баллов по шкале Рихтера) и учитывая, что демо-диски распространяются по почте, на выставках, в школах, общественных и иных местах, где не исключено появление абсолютно несовершеннолетних юзеров, КПСС ПОСТАНОВЛЯЕТ:

1. Продолжить расследование массовых убийств и потерь времени на серверах Интерактивного Волшебства до полного выяснения всех обстоятельств дела.
2. Командировать в Систему лучшего СИ-тестера — полковника Д. Платонова.
3. Обязать его довести расследование до конца за счет ЛИЧНЫХ РЕСУРСОВ, а именно: кредитной карты, свободного времени, нового компьютера и собственноручно купленного пива.
4. Представить подробный Отчет в ЦК (Центральную Комиссию) КПСС не позднее двух дней до срока сдачи номера СИ...

### ПРЕДВАРИТЕЛЬНОЕ ДОНЕСЕНИЕ

полковника Д. Платонова из Системы  
Интерактивного Волшебства

«Прежде всего, мною выявлено, что помимо распространения на компакт-дисках существует иной путь заражения компьютеров программами Интерактивного Волшебства — при их загрузке и установке через Интернет непосредственно с сервера **I-Magic**. Установлено, что инфицирование возможно только игровыми продуктами, со-

держанными в названиях слово «Война» — **War Birds** и **Raider Wars**. Применявшаяся ранее для этих же целей базилла **Fighter Ops**, не имеющая такого слова, была признана неэффективной и снята с вооружения.

Само заражение протекает в две стадии.

Прежде всего, грузится и устанавливается **Launcher.exe** (~800 кб) — необходимый компонент связи с сервером **I-Magic**. Заводится учетная запись, и по получении 5-ти бесплатных часов юзер считается первично инфицированным, то есть со слабо положительной реакцией на Интерактивное Волшебство. Затем, после выбора одной из игр, ее установки и запуска геймер получает еще одну дозу и полностью пропадает для общества. С этого момента он считается тяжело больным с резко положительной реакцией на Интерактивное Волшебство (бессонница, бледный цвет лица, круги под глазами, утеря связи с внешним миром, прекращение принятия пива и, наконец, истощение сил и окончательная гибель для общества).

К счастью, существуют минимальные требования к компьютеру, ниже которых заражение невозможно! Это: процессор P100, 16 Мб RAM, остальное (звуковая карта, джой-



Эти кресла ждут своих астронавтов. А ты записался в RW?

Графика в RW напоминает продукты трехлетней давности. Впрочем, это еще бета



Хорошая, крупная цель. Но, к сожалению, дружелюбная



стик, наушники, микрофон, 3D ускоритель) — по вкусу. То есть пилоты 386 и 486-ых машин в безопасности... А вот все, что «круче», провоцирует инфекцию юзеров!

На этом завершаю первое донесение и вылетаю на сервер I-Magic...

**Полковник Платонов»**

### Отчет Следственной комиссии СИ

Приведенные ниже документы — это дневники полковника Платонова, составленные им в ходе последнего рокового задания, нанесшего непоправимый ущерб личному составу подразделения «Редакция СИ». Во избежание повторения подобных катастроф, данные материалы рекомендуются для тщательного изучения.

### ХРОНИКИ ПИКИРУЮЩЕГО ПОЛКОВНИКА

#### День первый

Сегодня получил из редакции пару новых игрушек, выпущенных каким-то I-Magic'ом. В Орготделе сказали, что сетевые симуляторы. ОК, давненько не брал в руки джойстика, надо попробовать. Тем более что в обоих случаях действовать можно на халяву — в **Raider Wars** еще не кончился этап бесплатного бета-тестинга, а на диске с **War Birds** самая бросающаяся в глаза надпись — это пять часов бесплатного смертоубийства. А то говорят, давай, мол, за свой счет! Вот с **War Birds**-то и начнем...

...Облом. Эти парни из Орготдела знают свое дело туго: поганцы-буржуины ни одного шанса своим жертвам не оставляют! Есть они, бесплатные пять часов. Но только после официальной регистрации. А при ней без номера кредитной карты никак нельзя! Так что придется для начала воспользоваться оффлайнowymi тренировками, благо они есть в обеих игрушках. Ну, а пока вношу свои денежки на счет и жду, пока мне Золотую **VISA** оформляют...

#### День пятый

Наконец-то можно выйти на международную арену (но какая-то странная у меня кредитка...!) Об этом позже, а пока поведаю, что мне стало известно за время вынужденного безделья.

Итак.

**War Birds**, как выяснилось, успешно функционирует уже пару лет, и в самом деле успел заслужить титул одной из лучших онлайн-овых игр. В чем причины успеха? В широких возможностях по координации действий десятков игроков в сочетании с высоким качеством исполнения. Игрушка-то под ускорителями идет! Очень приятно посмотреть. Конечно, сетевой характер сказывается — картинка симпатичная, но почти любой современный авиа симулятор ее обойдет по качеству графики с солидным запасом. Но с ними она и не конкурирует. Ее прелесть в другом — в построении поля боя. Представьте огромную карту, по которой разбросаны десятки аэродромов плюс еще кое-какие объекты. И все они поделены между несколькими воюющими сторонами, причем каждая представлена десятками, а иногда и сотнями реальных геймеров, пилотирующих самые разнообразнейшие самолеты времен Второй Мировой войны. А самый смак в том, что карта не статична — в результате грамотно проведенных совместных опера-

ций можно существенно ослабить позиции противной стороны, а то и полностью ее извести. Ведь аэродром — не просто точка на карте. Это сложное сооружение, в состав которого входят, помимо взлетной полосы, несколько зенитных орудий, ангары и склады. И все можно постепенно разрушать, снижая боевой потенциал неприятельской авиабазы.

Координация же действий между отдельными игроками очень хороша — кроме возможности набирать свои сообщения на клавиатуре, что при управлении самолетом, как-то... хм... скажем, неудобно, добавлена речевая связь! Если, конечно, вы не поспешили на микрофон.

Хоть я и не спец в авиа симуляторах, а приказ есть приказ, все равно понравилось. Никогда не забуду, как решил полетать на Юнкере. Помните, в наших фильмах про войну с жутким воем пикируют с неба немецкие бомбардировщики? Вот и я так хотел — выбрал в качестве цели группу каких-то кораблей и с высоты прямо на них! Аки коршун. С жутким ревом, самолет весь трясется, бомбы покидал и собрался из пике выходить. Ручку на себя — а не тут-то было! Скорость оказалась высоковатой. Так вслед за бомбами и... покинул эту дюльдю скорби.

На истребителе тоже хорошо. Выбрал жертву, сел на хвост и давай из пулеметов. Половину боезапаса расстрелял — один раз попал. Зато радость какая: враг-то задымил! Гонял его, гонял и последним патроном таки сбил. Ведь я же полковник!

Для истинных асов предусмотрены все прелести пилотирования: при реализмичном (то есть для большинства почти неуправляемом) полете взлеты и посадки на аэродромы. Взлететь-то легко, сесть тоже можно. Но вот не вылететь при этом за пределы полосы...

**Raider Wars** же — почти точная калька своего удачливого предшественника. Только с научно-фантастическим антуражем. Вместо винтовых самолетов — реактивные космические истребители, вместо аэродромов — огромные корабли-носители. Графика пока несравненно хуже. Настолько, что даже моя страсть ко всяким космическим аркадам **a la Wing Commander** не подвигла меня на длительное тестирование этой игры. Лучше завтра проведу диверсию и попробую заманить в **War Birds** кого-нибудь еще...

#### День седьмой

Заманил, но пришлось подарить ему свою кредитку со всеми деньгами! Два дня с подполковником гоняли этих западных юзеров. В паре работать хорошо — пока один бомбардировщик пилит, другой особо настырных защитников отгоняет. Но эти бомбардировщики! Так во все стороны огнем и поливают, чуть не сбили. Надо будет попробовать полетать на чем-нибудь покрутнее...

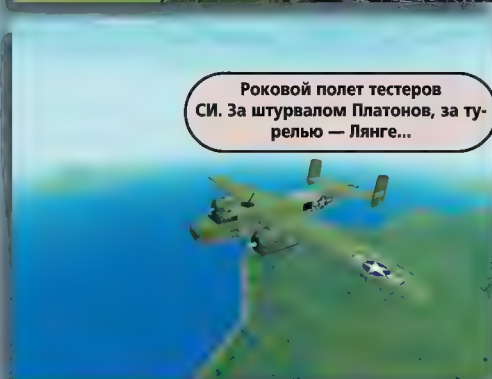
#### День восьмой

Ха! Оказывается, в качестве экипажа на бомбовозах можно использовать своих друзей. Сейчас будем опыты на людях ставить!

**War Birds — это очень красиво. Для Интернет...**



**Роковой полет тестеров СИ. За штурвалом Платонов, за турелью — Лянге...**



Для пробы выбрал **B-17** — летающую крепость. Он большой, места всем хватит. Я, естественно, за штурвал, подполковника Долинского посадим на бомбометание, майор Овчинников — за пулемет, пусть контролирует переднюю полусферу. Ну, а старшину Лянге — в хвост, пусть от нашего зада всяких настырных некрофилов отгоняет.

Взлетаем. Хорошо. Небо-то всегда безоблачное и солнце светит. Берем курс на ключевой аэродром противника. Проходимся по нему раз. Другой. Зенитки вроде разбомбили, ангары и склады тоже. Осталось последнее здание.

Эх!!! Враги двигатели повредили! Домой теперь не вернуться. Применяю последнее средство — пикируем на уцелевшее сооружение противника. За Родину! За Рузвельта, тьфу, Сталина! До земли осталось маловато, где тут мой парашют? Остальных времени оповестить нет...

...Вишу себе в небе, наблюдаю. Да, хана аэродрому. Одни развалины. А где же мой экипаж? Неужели никто не успел выпрыгнуть?..

...Нет мне прощения! Каких людей загубил!..

Запись обрывается, и последнее, что слышно на магнитной ленте, это звук выстрела и шлепок пули обо что-то мягкое.

### АКТ об уничтожении (выдержка)

...Образец продукции I-Magic — компакт-диск «**War Birds**» — был уничтожен ликвидационной группой в присутствии понятых Д.Агарунова и В.Пискунова согласно установленным правилам обращения с делившимися материалами и нервно-паралитическим оружием...

### ОФИЦИАЛЬНОЕ ИЗВЕЩЕНИЕ

...Панихида по четверке отважных агентов-тестеров из группы «Подразделение СИ» пройдет в ближайшую среду в штаб-квартире отряда. Приглашаются все пилоты, когда-либо воевавшие в Системе Интерактивного Волшебства и павшие там смертью храбрых!..



# Internet ПЕРЕВОДЧИК

U  
C  
W  
R  
SCI-TECH  
TRAVEL  
STYLE  
SHOWBIZ  
BOOKS  
HEALTH  
EARTH  
SPECIALS  
CNSI  
albo  
СООБЩЕСТВО

The air safety program, known as the "Safer Skies

In this story:

in its story:

The new story they?

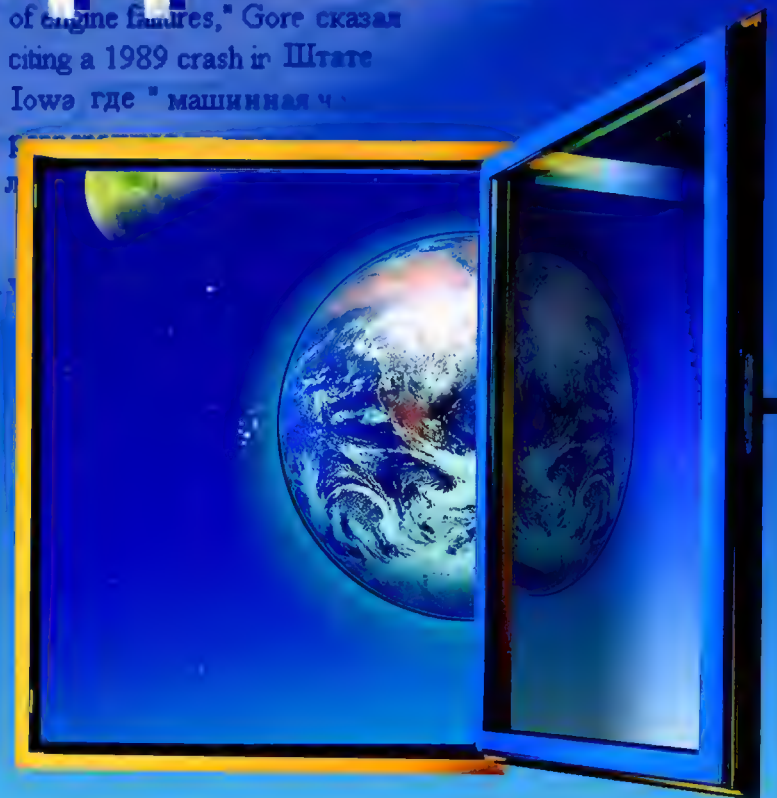
they



The FAA will require all, чтобы все commercial авиалинии установили системы отслеживания ландшафта

- Принудительная установка предупреждающих огней следующих типов

The FAA will give the chance of engine failures," Gore сказал citing a 1989 crash in штате Iowa где "машинная ч



- Онлайн-перевод Web-страниц с английского, немецкого, французского языков на русский и с русского на английский, немецкий и французский языки.
- Удобная система поиска информации в Интернете.
- Подключение специализированных словарей.
- Полное сохранение форматирования Web-страниц при переводе.
- Переход по ссылкам в окне перевода.

# WebView

## ВОСПОЛЬЗУЙТЕСЬ НОВОЙ ВОЗМОЖНОСТЬЮ!

(только для жителей России)



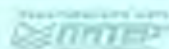
**Закажите WebView (CD диск + буклет) с доставкой по почте за 240\*\* руб.**

- на почтовой открытке укажите название программы: WebView, КОД: П-3003 и количество;
- укажите ваш полный адрес (индекс - обязательно), Фамилию Имя Отчество;
- отправьте почтовую открытку по адресу: 197198, Санкт-Петербург, а/я 619 -П.

Заказ по электронной почте: [postbook@piter-press.ru](mailto:postbook@piter-press.ru)  
по телефону: (812)294-0104

\*\* Цены приведены ориентировочно, с учетом пересылки по почте (не включая авиатариф).  
Оплата наложенным платежом при получении в вашем ближайшем почтовом отделении.

Отправку осуществляет отдел "Книга-Почтой" Издательского дома "Питер".  
С заказом вы получите бесплатный каталог компьютерной литературы Издательского дома "Питер", высылаемой по почте.



## Спрашивайте WebView в компьютерных магазинах!

### Магазины в Москве:

"1С Мультимедиа" .....	737-9257	"КомпьютерЛинк" .....	935-8891
"АВВУ" .....	263-6659	"Формоза" .....	210-9720
"Белый Ветер ДВМ" ...	928-7392	"Юниверс" .....	434-3069
"Глобус 21 век" .....	917-5026	"СофтЛайн" .....	232-0023

### Магазины в Санкт-Петербурге:

"Торговый Дом "Аякс"....	325-8726	"Ланк-Маркет" .....	327-2060
"Торговый Дом "Аскод" ...	237-0607	"Дом Книги" .....	219-4923
"Техническая книга.....	325-3590	"Кей" .....	279-8707
"Лайт ПРО" .....	311-8312	ДЛТ 1-й этаж .....	312-2627

**КОМПАНИЯ  
ПРОМТ**

Телефон: (812) 245-1606  
Факс: (812) 245-1793  
E-mail: [common@prompt.spb.ru](mailto:common@prompt.spb.ru)  
Internet: <http://www.prompt.ru>



# QUAKE 2: ВТОРОЕ ДЫХАНИЕ ИЗ СЕТИ

**Quake 2,** лежащий на полках в магазине, обладает скромными возможностями по сравнению с тем вариантом, который «лежит» на диске у злостного quake'ра. Удивлены?

А все потому, что для **Quake 2** существует огромное количество модификаций, и некоторые из них способны превратить его в совершенно новую игру! Эта статья как раз и написана для того, чтобы вы взяли свою запыляющуюся коробку с **Quake 2** и по Сети получили желаемое.

Виктор  
БЫСТРОЙ

## Игра в Интернет (Советы начинающим)

Если вы подключены к Сети, но ни разу не сыграли в **Quake 2** с настоящими людьми (может ли такое быть?!), то можно сказать, что вы вообще еще не играли. Учитывая разнообразие жизненных коллизий и человеческих характеров, дам совет и этой категории геймеров. Для начала следует убедиться, что соединение с провайдером установлено не ниже 19200 бод. Некоторые игроки говорят о 28800, но я по своему опыту знаю — 19200 при **БЫСТРОМ** сервере достаточно, но это — МИНИМУМ. А также необходимо иметь последнюю версию **Quake 2** (на момент написания статьи это 3.17). Зачем? А затем, что версия, которая продается в магазинах — это 3.05, и, соответственно, в ней много ошибок, нет желанных усовершенствований, не поддерживаются последние модификации, тем более что все сервера «стоят» на последней версии. Наберите адрес [ftp://ftp.idsoftware.com/idstuff/quake2/q2-317-x86-full.exe](http://ftp.idsoftware.com/idstuff/quake2/q2-317-x86-full.exe) (около 9.0Mb, для **Win95/98/NT**) в своем браузере, желательно поддерживающим докачку файла при обрыве связи, например, **Netscape Communicator**. После того как файл загрузится, запустите его и укажите директорию, в которой установлен **Quake 2**, и... теперь у вас желаемая 3.17.

Для непосредственной игры в Интернет следует найти быстрый сервер, устраивающий по всем параметрам. Эту проблему решает программа **GameSpy**, которую можно скачать

<http://www.gamespy.com>. **GameSpy** находит самый быстрый сервер из известных ему по всему миру, а также показывает, кто сейчас находится на нем и параметры этого сервера. После установки этой программы у новичка возникнет вопрос: «А что такое ping?» Не вдаваясь в техническую сторону этого дела, просто скажу, что чем он меньше, тем быстрее и без задержек будете бегать на серверах. Максимальный **ping** — это 400-500, а желательный 300 и меньше. Если адреса удобных серверов уже известны, и не хочется возиться с **GameSpy**, то соединиться с ними можно прямо из консоли (вызывается клавишей ~), набрав «connect». Так, например, соединиться с сервером **Cityline DM** можно просто набрав «connect 195.46.160.65».

Информационные страницы популярных российских **Quake 2** серверов, на которых

можно найти дополнительные файлы, новости и игровые ссылки:

<http://victor.quake2.ru> — Огромное количество информации о **Quake 2**, включая адреса серверов, ежедневные новости, обзоры модификаций, ответы на часто задаваемые вопросы, лист рассылки.

<http://quake.demos.ru>

Этот сервер самый крупный из игровых, на нем постоянно стоит 7-8 модификаций, начиная от простого **DeathMatch** до **Skills 4 Kills** (неофициальная вариация на тему **TF1**, но для **Quake 2**).

<http://quake.tvcom.ru> — Стандартный набор из **DM**, **CTF**, **DUEL**; еще пара экспериментальных модификаций.

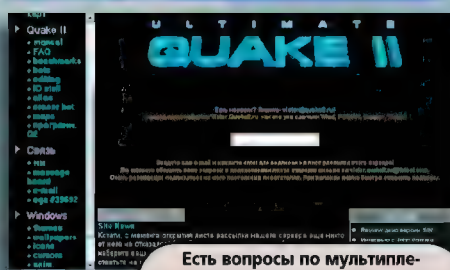
<http://www.Quake2.ru> — **DM**, **CTF**.

<http://www.quake.microdin.ru> — **DM**, **CTF**.

<http://quake.spb.ru> — **DM** Модификации для **Quake 2**, новости от **ЗАВХОЗа**

**Боты или Консервы чужого интеллекта**

Если провайдер или телефонная линия не дают возможности нормально начать игру в



Есть вопросы по мультиплееру Q2? На этом сервере — ответы

больше, как более реалистичный. К примеру, у него можно менять параметр **ping**. А еще в **Erazer Bot** реализована полноценная поддержка **CTF**! А после выхода дополнительных **.dll** файлов этот бот сможет поддерживать **Rocket Arena 2** и другие модификации. Текущая версия 0.992, но после выхода 1.0 новых версий тоже может не быть. Не полнитесь и загляните на официальную страницу **Erazer Bot** <http://impact.frag.com> для того, чтобы его скачать и ознакомиться с дополнительной информацией.

Установка **CRBot** хранится в запакованном **zip-файле**. Необходимо распаковать все файлы этого архива в директорию **Quake 2** (например, **c:/games/quake2/**). При распаковке сохраните имя поддиректории, в которой будет храниться **CRBot**, т.е. **c:/games/quake2/crbot**.

Теперь можно запускать **Quake 2** вместе с **CRBot**, и для этого надо набрать в командной строке **Windows95/98**, **NC** или **FAR**, или просто создать ярлык на Рабочий стол **Windows** на файл **c:/games/quake2/quake2.exe +set game +crbot +set ctf 0**. Этим завершается непосредственно запуск, а для

начала собственно игры с ботами нужно нажать **F5**, выбрать карту, после ее загрузки нажать **tab** и, установив параметры ботов, запустить их на уровень.

**Erazer Bot** поставляется как в **zip-файле**, так и в самораспаковывающемся архиве. Его также надо распаковать в директорию **quake2**, сохраняя имя его поддиректории (например, **c:/games/quake2/eraser/**). Если после этого набрать в командной строке **quake2.exe +set game eraser +map** (имя карты), например: **quake2.exe +set game eraser +map q2dm1**. Когда загрузится карта и начнется игра, следует войти в консоль (вызывается клавишей ~) и набрать **bot num x**, где **x** число ботов. Тем самым вы сможете

Кое-какие боты дерутся не только с вами, но и между собой, что делает игру гораздо интереснее

"Strong Software: Mal"	
Боты	
CRBot 1.14	Это, наверное, лучшие из вышедших ботов. C.R.Bot'y отлично приспосабливаются к расположению предметов, которые им необходимы (здоровье, броня). Также, они неплохо используют RL и GL. В этой версии исправлен баг с зависанием игры, а также еще некоторые мелкие баги. Но самое интересное, что боты теперь умеют делать Rocket Jump! Еще они научились правильно использовать BFG и подниматься по лестницам.
DroneBot 2	Появились не давно, пока комментарию нет.
Assassin Bot 4.30Mb	Новые боты с наглой техникой игры.
ACE & Quake II Bot 684kb	Одни из лучших ботов на сегодняшний день. Реалистично дерутся не только с Вами, но и между собой, что делает игру гораздо интереснее.
Erazer Bot 0.992 2.8mb	Одни из самых популярных ботов. Кроме поддержки CTF и Teamplay они имеют еще несколько важных особенностей. В этой версии исправлены найденные баги и она не содержит вирус...
FameBot v5 7	Это первые из вышедших ботов. Они содержат ошибки и баги, из-за чего работают не совсем корректно...

Интернет, или есть желание потренироваться перед появлением в Сети, или просто надоело стрелять в тупых монстров, значит пришло время ботов (**Bot**). Что это за зверь? Ну, если выразиться метафорично, — это программно законсервированный опыт профессиональных квакеров-программистов. Боты запускаются на уровень и ведут себя почти также хитро, как и настоящие люди: изворотливо прыгают, пускают ракеты с расчетом на ваши передвижения, метко стреляют и т.д. Чтобы их установить, надо иметь последнюю версию **Quake 2** (см. выше) и немного терпения.

Существует две самых популярных модификации, это **CRBot** и **Erazer Bot**.

**CRBot** разработан нашим эмигрантом и предназначен для игры в **DeathMatch**, поддержка **CTF** есть, но слабая. Скачать его можно с официальной страницы <http://www.planetquake.com/crbot>. Текущая версия 1.14, к сожалению, скорее всего новых версий этого бота не будет, т.к. автор, по его словам, потерял интерес к программированию его AI.

**Erazer Bot** мне нравится

Домашняя страничка C.R.Bot

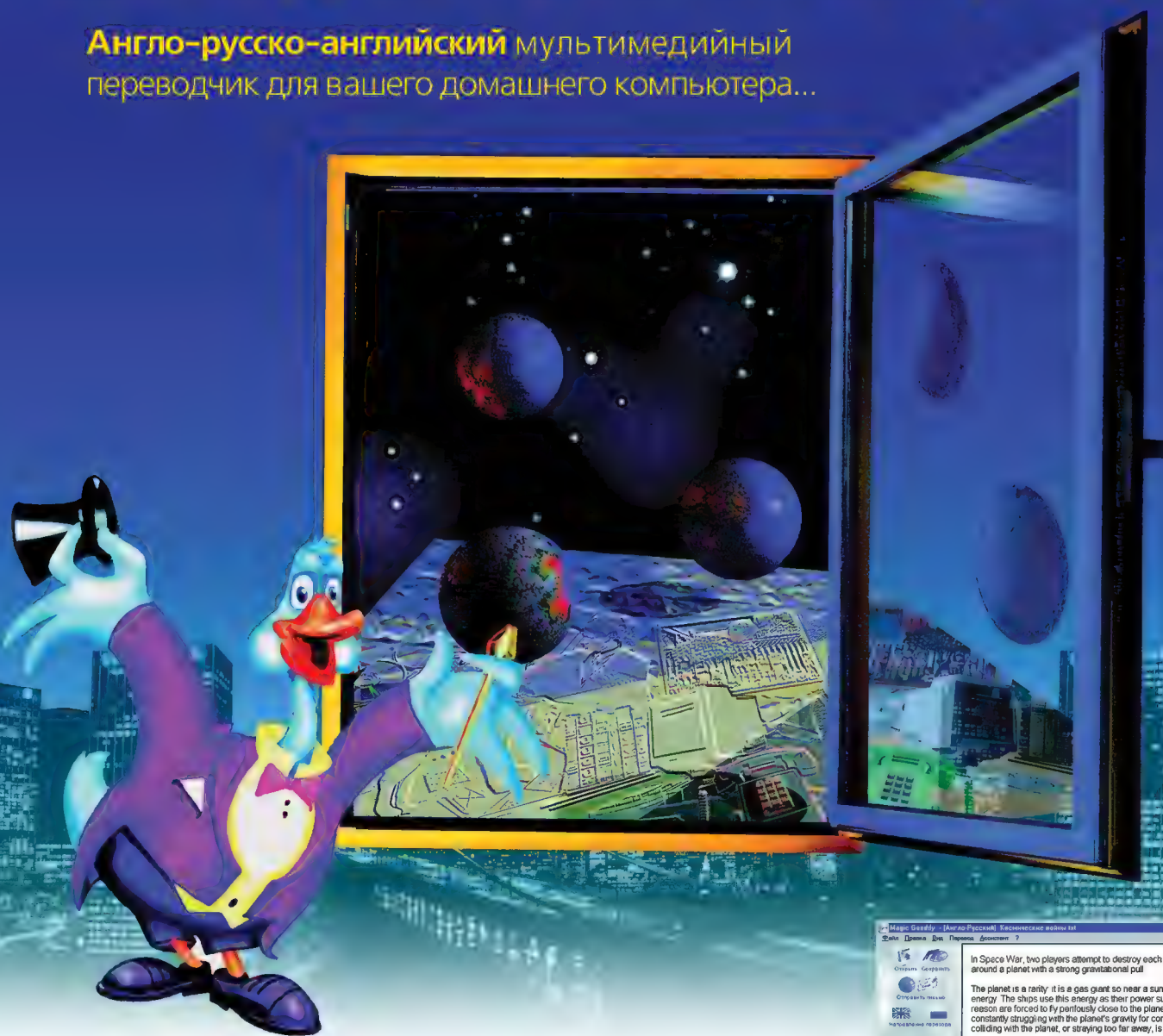


Знакомьтесь: Михаил М. — автор C.R.Bot

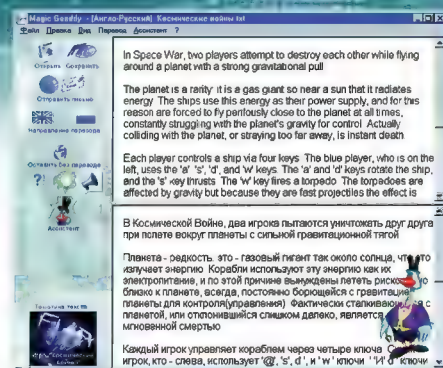


# Magic Gooddy

**Англо-русско-английский** мультимедийный переводчик для вашего домашнего компьютера...



- Гудди быстро переведет любой текст и прочтет его(!);
- Подскажет, как по-английски произносится слово или фраза;
- Выполнит произнесенную вами команду;
- И многое другое...



## ВОСПОЛЬЗУЙТЕСЬ НОВОЙ ВОЗМОЖНОСТЬЮ!

(только для жителей России)

Закажите Magic Gooddy (CD диск + буклет) с доставкой по почте за 212\*\* руб.

- на почтовой открытке укажите название программы: Magic Gooddy, КОД: П-3002 и количество;
- укажите ваш полный адрес (индекс - обязательно), Фамилию Имя Отчество;
- отправьте почтовую открытку по адресу: 197198, Санкт-Петербург, а/я 619 -П.

Заказ по электронной почте: [postbook@piter-press.ru](mailto:postbook@piter-press.ru)  
по телефону: (812)294-0104

\*\* Цены приведены ориентировочно, с учетом пересылки по почте (не включая авиатариф).  
Оплата наложенным платежом при получении в вашем ближайшем почтовом отделении.

Отправку осуществляет отдел "Книга-Почтой" Издательского дома "Питер".  
С заказом вы получите бесплатный каталог компьютерной литературы  
Издательского дома "Питер", высылаемый по почте.

ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ДОМ  
**ПИТЕР**  
WWW.PITER-PRESS.RU

## Спрашивайте "Мэдрик Гудди" в компьютерных магазинах!

### Магазины в Москве:

"IC Мультимедиа" .....	737-9257	"КомпьютерЛинк" .....	935-8891
"АВВУУ" .....	263-6659	"Формоза" .....	210-9720
"Белый Ветер ДВМ" ....	928-7392	"Юниверс" .....	434-3069
"Глобус 21 век" .....	917-5026	"СофтЛайн" .....	232-0023

### Магазины в Санкт-Петербурге:

"Торговый Дом "Аякс"....	325-8726	"Ланк-Маркет" .....	327-2060
"Торговый Дом "Аскод" ...	237-0607	"Дом Книги" .....	219-4923
"Техническая книга.....	325-3590	"Кей" .....	279-8707
"Лайт ПРО" .....	311-8312	ДЛТ 1-й этаж .....	312-2627

КОМПАНИЯ  
**ПРОМТ**

Телефон: (812) 245-1606  
Факс: (812) 245-1793  
E-mail: [common@promt.spb.ru](mailto:common@promt.spb.ru)  
Internet: <http://www.promt.ru>



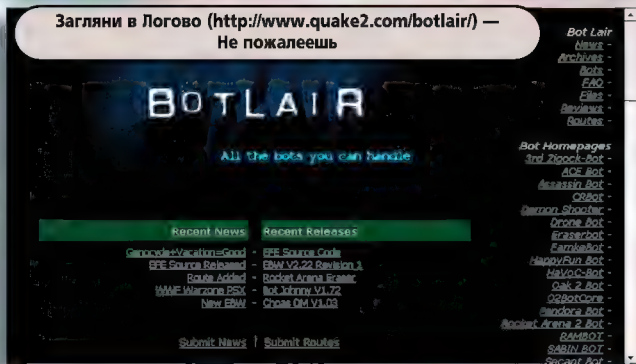
Eraser Bot делают суровые, не отягощенные страстью к Веб-дизайну люди



начать  
игру с  
нес-



Загляни в Логово (<http://www.quake2.com/botlair/>) — Не пожалеешь



колыми соперниками. Если же хотите более тонко настроить каждого из них, а также узнать, как использовать **Eraser Bot** в CTF, то зайдите на <http://victor.quake2.ru>, где этому вопросу посвящен большой раздел.

А теперь поговорим о полезных, модных и наимоднейших **Quake**'овских «фенечках»!

#### Capture the Flag (CTF)

**Capture the Flag** популярный режим для **Quake 1**, а теперь уже и для **Quake 2**. Все очень просто. Играют две команды, у каждой есть база, на которой стоит флаг. Задача состоит в том, чтобы пробраться на чужую базу и украсть флаг, после чего донести его до своей базы, не потеряв при этом свой. Так как эта модификация стоит на многих **Quake 2** серверах России, то я советую поставить ее и у себя. Для этого надо раздобыть файл **q2ctf102.exe**, например, тут: <ftp://ftp.idsoftware.com/idstuff/quake2/ctf/q2ctf102.exe>.

#### Action Quake 2

Очень интересный режим, погружающий игрока в **fnvjcath** Чикаго 30-ых годов, с соответствующими видами оружия и обстановкой. Также в нем есть определенная достоверность, выражающаяся, например, в том, что если вовремя не отойти в сторонку и не перевязать рану, то можно умереть. Досу-

пен для загрузки с <http://action.telefragged.com>.

#### Visible weapons

Это очень полезный патч для **Quake 2**, он позволяет увидеть, какое оружие держит в руках противник. Скачать его можно с <http://www.telefragged.com/vwep/>.

#### Stroggs Gone Mad

Патч заметно улучшает AI монстров, теперь они стреляют лежа, подбирают оружие, прыгают и ловко уклоняются от выстрелов. Находится на [www.inside3d.com/legion](http://www.inside3d.com/legion).

#### War Mod

Приятно сообщить, что этот **mod** разрабатывается русскими программистами. В нем, как и в **TF**, существуют разные классы бойцов, флаги. Есть и новые интересные идеи; русская страница **mod'a** находится тут: <http://victor.quake2.ru/warmod>, а английская здесь: <http://www.captured.com/warmod>.

Если у вас еще остались старые или появились новые вопросы, связанные с сетевыми особенностями **Quake 2**, то смело обращайтесь ко мне по адресу [victor@quake2.ru](mailto:victor@quake2.ru). Отвечу всем!

## СИЛЬНЕЙШИЕ QUAKE-КЛАНЫ ПИТЕРА

### ТРАКТОР

Когда

в далеком 1995 году вышел **DOOM**, многие задерживались на работе, чтобы наконец-то убить Кибердемона из двустовки, недосыпали, проходили уровень за уровнем, а отдача от таких «работников» снижалась в несколько раз. Потом был **DOOM 2**, который внес оживление в геймерскую среду, так как в нем был режим **Multiplayer**, и отныне все, от мелкого служащего до мега босса «рубилась» по локальной сети. Затем, наконец, вышел **Quake**, и — свершилось!!! Это была настоящая рево-

люция — «мышинный» взгляд, прыжки, 7 видов оружия(!). Такое богатство внесло невиданное доселе разнообразие в технику ведения боя, появился **Rocket Jump**, чтобы можно было забираться в недоступные для обычного прыжка места. И вот тогда-то и начали появляться кланы, которые объединяли сильнейших геймеров того времени. Первым была **БАНДА** из Санкт-Петербурга, затем появились и другие. Процесс пошел лавинообразно...

Естественно, что сначала все кланы строились под «**Quake 1**», но как только вышел **Quake 2**, все немедленно перешли на него. И сегодня в Питере можно запросто насчитать 25, а то и 30 кланов, но, честно говоря, по-настоящему профессиональных игроков в них не так уж и много. А поскольку моя цель — правдивый рассказ об «элите» игрового сообщества родного города, то сделать выбор оказалось не так уж сложно. Речь пойдет о двух самых известных и сильных кланах Питера: **PK** и **BoG**, оба они достойны звания Лучшего Клана Питера. Но начну все-таки с **BoG'a**...

#### Немного истории:

Клан **BoG** (<http://www.quake.wplu.net/bog>) был основан весной 1997 года

Суровые Боги Quake'a в физической ипостаси

**Nark'om** (Нарк), **Villain'om** и **Den'om**. Началось все с игры в **DOOM 2** у Нарка на работе, потом в **Quake** (в стандарт и **Project 1**). Вот тут-то Нарк понял, что пора создавать клан. Назвали его **BoG-Barrel Of a Gun**. Чтобы развивать деятельность клана в направлении «паблик рилейшенс», были ангажированы **КЛОУН QuakeMan** и **GREEN**, известный модератор **SPB.DOOM**. Немного раньше были приняты хорошие игроки с сервера **T12: LowPower** и **Koff. LP** прижился, а вот **Кофф** не очень. Таким составом клан и играл на сетке у Нарка, иногда приглашая в гости известных питерских геймеров. Позже был принят **Nazgul**, основатель клана **Qwar**, за ним последовало еще пополнение, **Reptile** и **BIGGuN**, хорошие игроки и компанейские

колыхи сразу или остался моногамен?

**Green&Villain[BoG]**: Мы состояли, состоим и будем состоять только в одном клане — **Barrel Of a Gun [BoG]!** А вот в разных кланах никогда не был. И вообще не понимаю, зачем люди меняют кланы. У нас в Питере изначально была тусовка игроков, где все друг друга знали, друг с другом общались, встречались, играли. То, что мы поделились на кланы, во многом было условностью. Просто у кого-то с кем-то больше общих интересов (не обязательно связанных с игрой). Люди все равно встречались. С кем-то чаще, с кем-то реже. Пошло модное западное веяние делать кланы, ну и мы сделали прико-

Соперники не менее кровожадные, чем BoG

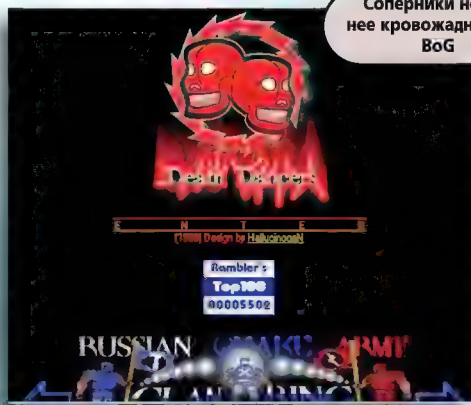
ла ради. При этом никто не ставил основной целью групповые победы и так далее. Во-первых, это никому не было нужно, а, во-вторых, для клановых войн просто не было возможностей. Не было больших сетей, Интернет только-только появлялся, так что все это было условностью.

**СИ: Что повлияло на твой выбор — страна, игра или что-то еще?**

**Green&Villain[BoG]**: Выбор определило наличие собственной клановой сетки :-). Кроме того, и выбора-то никакого не было, поскольку тогда, кроме **БАНДЫ** и **BoG**, других кланов и не было в Питере. А если учесть, что **БАНДА** до сих пор отказывается называть себя кланом, то **BoG** был единственным.

**СИ: Чем полезно пребывание в клане с точки зрения турниров, поединков? Достигается ли при этом «новое» качество игры?**

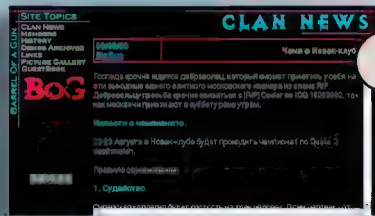
**Green&Villain[BoG]**: Клан помогает



парни. Нарк же, наоборот, покинул клан, поскольку хотел играть в **Team Fortress**, а клан, сколоченный из игроков-одиночек, никак не мог сработаться. Пиком популярности клана стал чемпионат, устроенный **ЗАВХОЗ'ом**, ведь его выиграл лидер клана — Нарк, и с тех самых пор пошла вражда с другим кланом — **PK**.

**СИ: Сочетаешь ли ты членство в российском клане с пребыванием в каких-либо еще боевых союзах? Был ли ты в нес-**





Боги не нуждаются в изысканном дизайне...

готовиться к турнирам. Особенно сильный клан, где играют одни из сильнейших квейкеров города. Да и просто приятно общаться с единомышленниками.

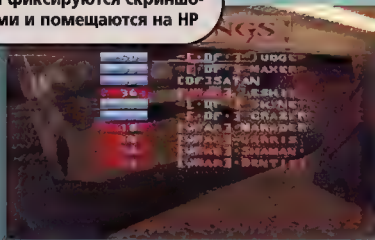
**СИ:** А как тебе видятся минусы пребывания в клане? Например, необходимость тратить на него какое-то время ежедневно и т.п.?

**Green&Villain[BoG]:** Да, есть такая необходимость, но это минус не пребывания в клане, а всей системы соревнований и турниров, похожей на гонку вооружений: сегодня надо тренироваться, чтобы не отстать от других игроков, которые тоже постоянно тренируются.

**СИ:** А можно ли что-то посоветовать по выбору клана?..

**Green&Villain[BoG]:** Выбор клана — для меня это как-то странно. Если в кланы так легко попасть, что их можно выбирать, то, на мой

Все победы и поражения фиксируются скриншотами и помещаются на HP



взгляд, это и не кланы, а так — ерунда. У нас, прежде чем попасть в клан, надо, как минимум, пообщаться с человеком. Узнать, кто он и что. Подходит ли он нашей компании. Я еще раз повторяю — игра не самое главное для нас. Главное, чтобы человек был хороший. Поэтому если у кого-то стоит богатый выбор — в какой клан податься, то тут и советовать нечего. В «Алисе в стране чудес» было: «Если тебе все равно, куда ты попадешь, значит, все равно, по какой дороге идти». Тут то же самое — если вам безразлична компания, с которой будете играть, то все равно, какой клан вы выберете. А если нет — то смотрите на

людей, пообщайтесь с ними, и вопросы отпадут сами собой.

**СИ:** Есть ли интересные моменты во взаимоотношениях с другими кланами? Война, союзы, вероломство и прочие истории...

**Green&Villain[BoG]:** У нас идет давняя война с кланом [PK], раньше мы брали над ними верх, теперь они немного сильнее, но противостояние у нас давнее и всем известное.

**СИ:** А есть ли общение между «клансменами» в «реале» — телефонные звонки, личные встречи, посиделки в баре и т.п.? Завел ли ты новые знакомства, друзей, девушек... И не нажил ли кучи врагов?

**Green&Villain[BoG]:** А как же. Я не могу заснуть, если не услышу вечером голос QuakeMan-a :-). И связи завел, и друзей, и врагов, а вот девушки почему-то в Quake играют мало, так что и познакомиться не с кем. :-)

**СИ:** И напоследок дай нашим читателям, какой-нибудь совет по тактике или

**Green&Villain[BoG]:** Ну, этого добра в Сети хватает, так что писать неохота. К тому же на определенном этапе все фишки получаются на автомате, неосознанно. Многого приходит с опытом, и объяснять это бесполезно. Но, конечно же, как говорят в армии, учите матчасть. :-). Без элементарного умения двигаться и грамотно использовать оружие ничего не получится. Затем необходимо знать уровень, на котором играешь — даже если ты очень хороший боец, на незнакомом уровне шансов победить не особо много. Потом идет то самое, про которое я писать не хочу, ибо есть достаточно много учебников. А вот под конец уже самым важным становится то, с кем ты играешь, кто твой противник. Когда играет толпа народу, не так интересно, а вот когда играешь дуэль... В дуэли по-настоящему играет человек против человека, тактика против тактики. Но до этого многие игроки никогда не дорастают.

И вообще, лучшая школа — это игра с более сильными противниками. Этого не заменят никакие советы!!!

СИ

Штаб-квартира цивилизованных Quake-кланов



Игра рекомендуется для всех возрастов. Яркий пример жанра "Аркада". Цена доступна каждому!

# Майнер игра для всех

Эта игра — лучший способ отвлечься от работы, пока директор далеко.  
С.А. Пирский



Спрашивайте в магазинах города. По вопросам поставок обращайтесь в компанию "LitePRO" тел\факс(812)311-8-312 (095) 269-20-43 E-mail: litepro@mail.dux.ru



# галерея незаконченных проектов

материалы для рубрики  
подготовлены АКАДЕМИК'ом

Лучше сначала увидеть, а потом прочитать...

**И**гровая индустрия насыщена огромным множеством событий различного рода. Покупка крупным издательством талантливой команды разработчиков — безусловно, событие. Но и появление новой картинке к давно ожидаемой игре — тоже событие и,

причем, довольно важное. Именно такого рода событиям и посвящена новая рубрика «Галерея незаконченных проектов». Здесь вы сможете увидеть новые **screenshot**'ы к самым шумевшим играм, самым многообещающим проектам, о каждом из которых есть что рассказать...



## Carmageddon 2

Издатель: **SCI** Разработчик: **Stainless**

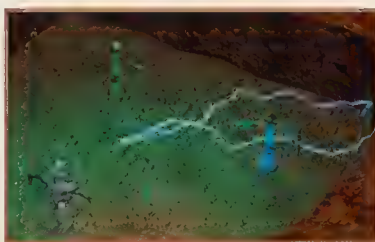
В данный момент я бы не стал ругаться, что в игре графика будет такая же, как на **screenshot**'ах. Картинки оставляют впечатление fake'овости, но... в то же время подтверждают многие слова разработчиков. Необыкновенная динамика, сверхреалистичная физика повреждений, качественная обработка полигонов — все это не заметить просто невозможно...



## Dungeon Keeper 2

Издатель: **EA** Разработчик: **Bullfrog**

Дух старого доброго **Dungeon Keeper** угадывается с первого взгляда. Полная трехмерность, полигональные монстры, отлично проработанный вид от первого лица — кажется, что игра уже практически готова. Однако, зная причуды **Bullfrog**, я бы не стал делать выводы о скором выходе игры.





## Drakan

Издатель: **Psygnosis**  
Разработчик: **Surreal**

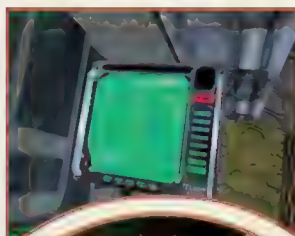
Игра, про которую почти ничего сказать. Очередной **Tomb Raider** или что-то действительно новое? Сложно сказать. Полеты на драконе оставляют впечатление свежести задумки, однако ничего конкретного о том, что все-таки окажется в конце, сказать нельзя. И, может быть, поэтому **Surreal** еще не нашел издателя для своей игры?



## Descent 3

Издатель: **Interplay**  
Разработчик: **Outrage**

После того, как у **Descent** появился конкурент в лице **Forsaken**, возникли справедливые сомнения, сможет ли **Descent 3** обогнать своего соперника по качеству графики? То, что вы видите перед собой, заставляет обо всех сомнениях забыть. Графически **D3** не просто хорош, но оригинален, а это весьма важно. Фантастические спецэффекты, четкость, яркие цвета — ничего лучшего представить себе невозможно.

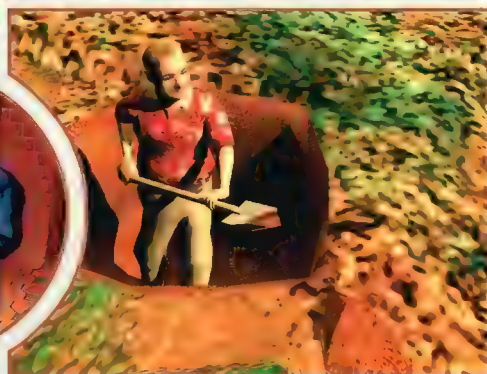
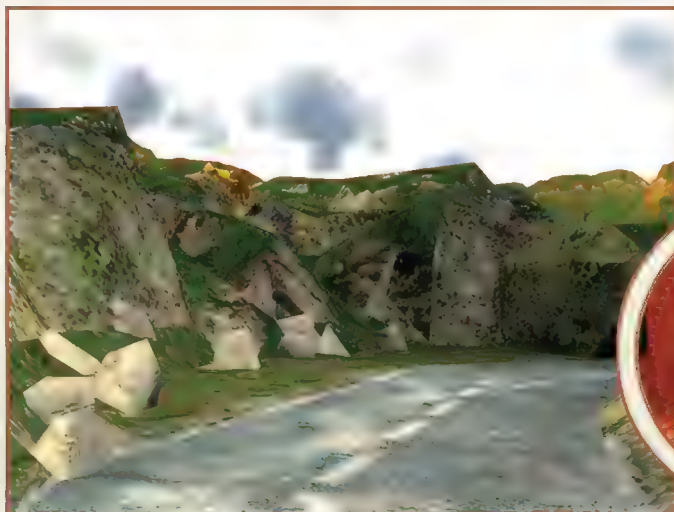
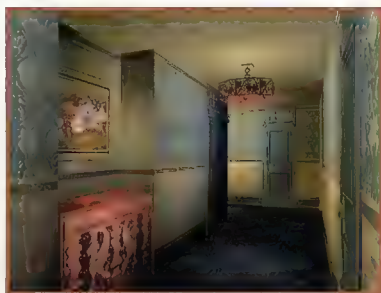




### Gabriel Knight 3

Издатель: **Cendant** Разработчик: **Sierra Studios**

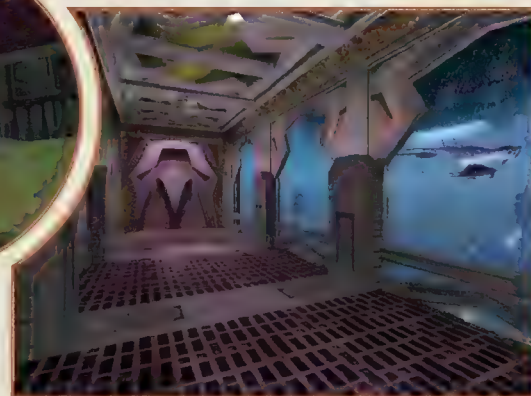
Всем, наверное, известно, что **Gabriel Knight 3** не будет похож на других представителей знаменитой серии... Однако кто бы мог предположить, что настолько? Судя по всему, нас ожидает очень высокий уровень интерактивности. Взгляните на screenshot, на котором главный герой копает яму. Что это? Действия, предусмотренные сценарием? Или все-таки инициатива самого игрока? На этот вопрос мы получим ответ, когда увидим финальную версию игры.



### Prey

Издатель: **GT Interactive**  
Разработчик: **3D Realms**

Самый загадочный проект из всех **3D-action'ов**, разрабатываемых в настоящее время, продолжает нас удивлять. Судя по недавно появившимся **screenshot'ам**, в **Prey** элементы **adventure** окажутся столь же значительными, как и элементы классического **action**. Огромное количество самых разнообразных объектов в помещениях вызывает ассоциации не столько с **Quake 2** и **Unreal**, сколько с играми серии **Tex Murphy**.

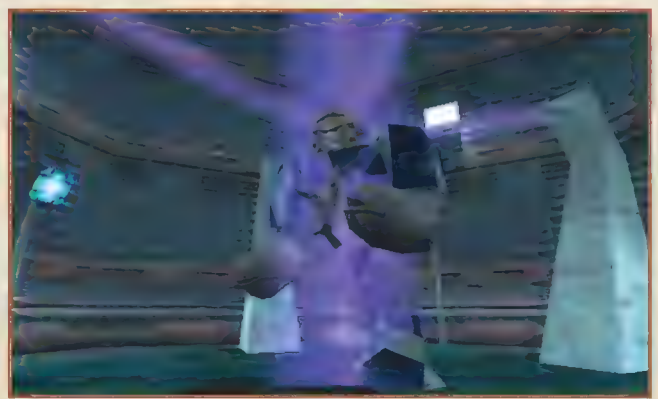
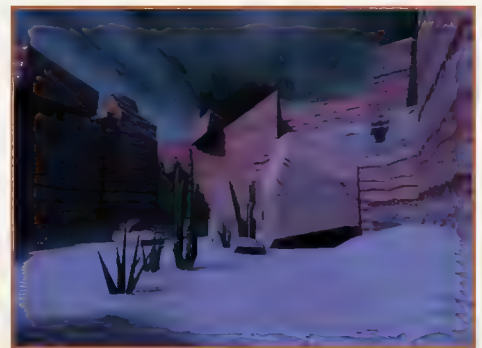
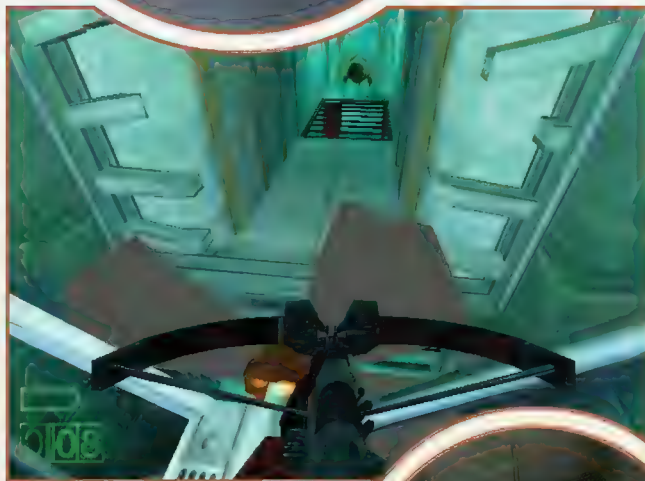




## Half-Life

Издатель: **Cendant**  
Разработчик: **Valve**

Достаточно одного взгляда на картинку из **Half-Life**, чтобы понять, что будет представлять собой эта игра. Сюжет в буквальном смысле слова виден - это и разнообразнейшие герои (не монстры, а именно герои) и какие-то события по сценарию (взгляните на **screenshot** с летящими вертолетами). Восхищает и технологическое воплощение. Хорошо видны четкие тени полигональных солдат, неплохо выглядят и другие спецэффекты.

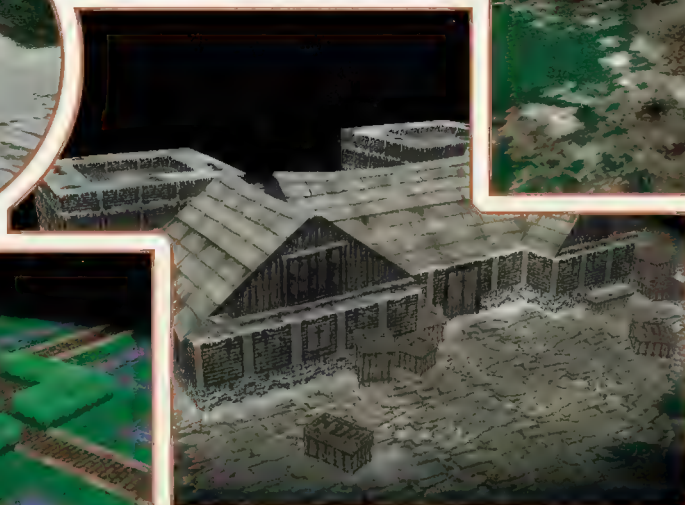
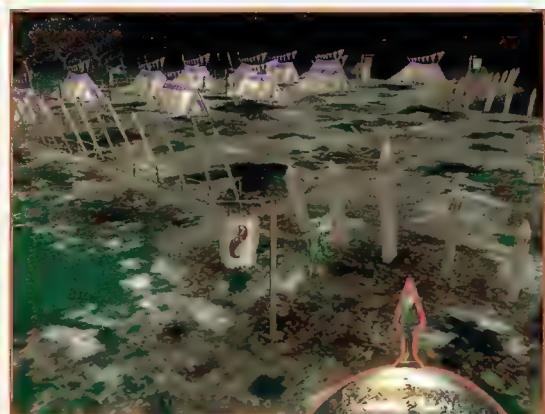
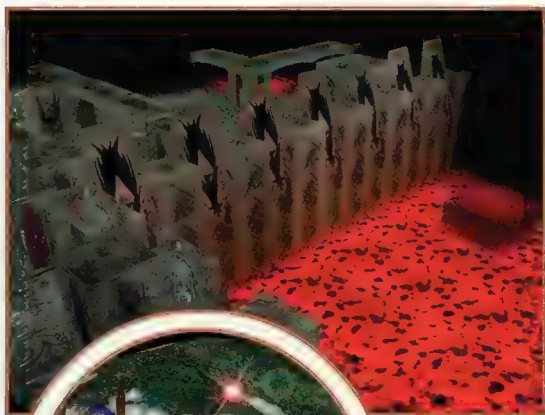




### Soulbringer

Издатель: **Psygnosis** Разработчик: **Psygnosis**

При взгляде на **screenshot**'ы возникают самые негативные впечатления. Твердая уверенность в том, что такого в финальной версии никогда не будет, заставляет задуматься о **fake**'овой природе картинок. Об этом говорят и некоторые другие детали... Красиво-то, конечно, красиво, но назвать то, что мы видим, реальным игровым процессом, просто язык не поворачивается. Хотя кто его знает...



### Total Annihilation: Kingdoms

Издатель: **GT Interactive**  
Разработчик: **Cavedog**

Удивительно, что можно сделать на движке трехмерной стратегии. Похоже, **Cavedog Entertainment** решила выжать из технологии **Total Annihilation** все, что можно. Футуристическая стратегия была превращена в фэнтезийную. Результат перед вами. Стиль **WarCraft**'а оказался очень к лицу миру **TA**.



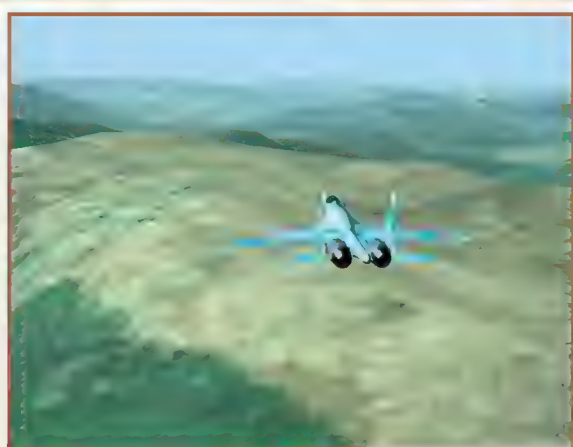


## SU-27 Flanker 2.0



Издатель: **Mindscape**  
Разработчик: **SSI**

Технологические достоинства перечислять тут не имеет смысла — все они прекрасно видны. Другое дело, что и недостатки тут тоже имеются. Бледноватая палитра, подозрительно чистое небо, простоватые текстуры — все это не вполне приятно, но, тем не менее, не портит общие впечатления.

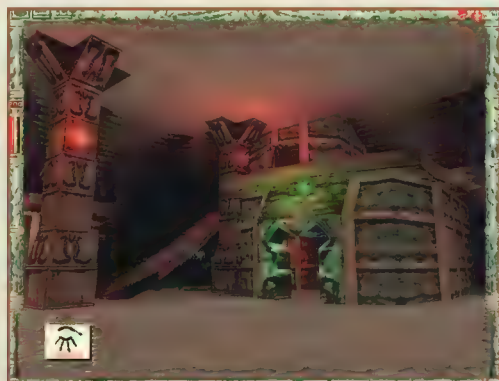
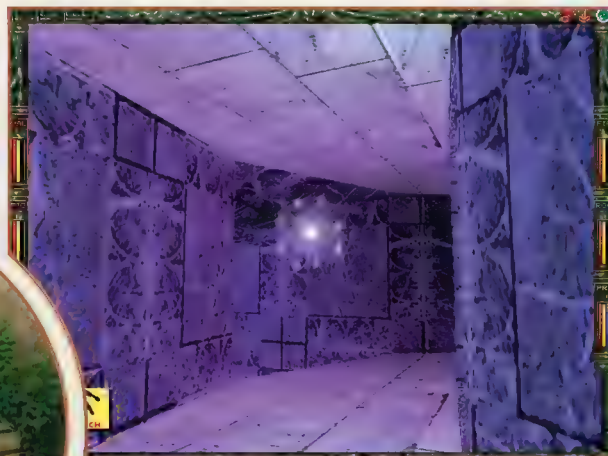
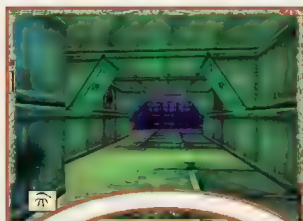


## Wizardy 8

Выглядят **screenshot**'ы очень необычно. Для ролевой игры такая графика очень нова. Цветное освещение, полная трехмерность, красивые спецэффекты — все это замечательно. Однако невозможно не обратить внимание на то, что текстуры весьма примитивны, а поддержка **3D**-акселераторов сделана довольно грубо. Хотя для **RPG** это большого значения и не имеет.



Издатель: **Sir-Tech**  
Разработчик: **Sir-Tech**





### Starsiege: Tribes

Издатель: **Cendant**  
Разработчик: **Sierra Studios**

Не случайно на одной странице оказались две до крайности похожие игры: **Starsiege Tribes** и **Starship Troopers**. Сравнить графические достоинства двух игр довольно просто. В **Starsiege Tribes** в этом смысле хотелось бы отметить гигантскую территорию, на которой ведутся бои, великолепные полигональные модели бойцов и неповторимое ощущение масштабов, которое воспринимается даже при взгляде на картинку.



### Starship Troopers

Издатель: **Microprose** Разработчик: **Microprose**

Как вы помните, первые картинки из **Starship Troopers** пугали жуткой пустынной территорией. На этот раз нам можно успокоиться. Все сделано так, как обещали.

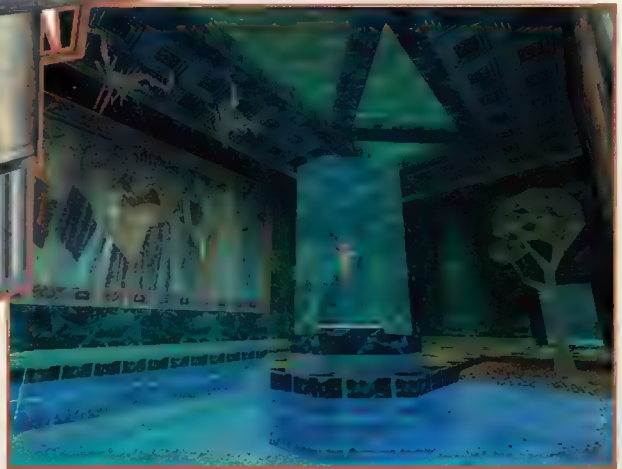
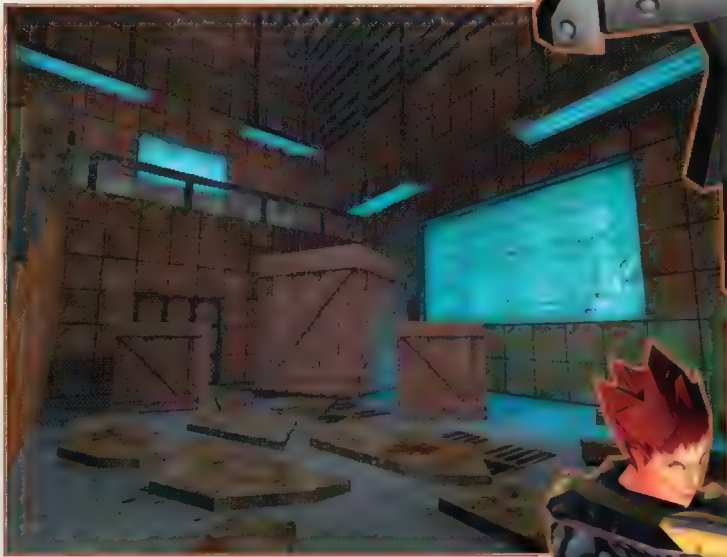




# Blood 2

Издатель: **GT Interactive** Разработчик: **Monolith**

Еще один таинственный представитель разрабатываемых 3D-action'ов. Достоинства уникального графического движка, о котором так много говорят разработчики, пока не столь явны, как могли бы быть. Цветным освещением нынче никого не удивишь, да и спецэффекты не отличаются особой оригинальностью. А всего остального в нескольких **screen-shot**'ах не увидишь. И все-таки... что-то в этом есть.





## INTERSTATE'82

Возможно,

**Практически  
все в мире  
Interstate'82  
разрушаемо...**

Платформа: PC  
Жанр: 3D Action  
Издатель: Activision  
Разработчик: Activision  
Дата выхода: ноябрь 1998  
Интернет:  
[www.activision.com](http://www.activision.com)



Команда разработчиков

создавая больше года назад оригинальный автомобильный боевик Interstate'76, компания Activision и не подозревала, над чем по-настоящему она работает, какую золотую жилу откопали разработчики. Interstate оказался единственной игрой, которую можно назвать настоящим памятником в стиле ретро. В то время как, воссоздавая старые хиты восьмидесятых годов, большинство компаний заботится лишь о графике, да о внесении дополнений в игровой процесс, Activision подошла к проблеме человеческих воспоминаний необыкновенно аккуратно. Вместо того чтобы, скажем, сделать Death Track 4 в полном 3D и закупить узнаваемую торговую марку, было решено создать совершенно новую игру, которая бы не подражала старым, а попыталась перенести в современность атмосферу минувших дней. Разумеется, должным образом приукрашенную. В Interstate'76, по большому счету, кроме этой атмосферы больше ничего особенного и не было: откровенно простая графика, дикие мультики между миссиями, не так чтобы уж очень оригинальный сюжет. И, тем не менее, игра превратилась в настоящее событие и оказалась способной конкурировать даже с Carmageddon с его стопроцентно успешной формулой.

После чего вопрос о возможном продолжении отпал сам собой. За создание Interstate'82 взялась та же команда, что занималась и первой игрой, однако теперь она была расширена и дополнена несколькими толковыми программистами, которые буквально за полгода сумели создать для нового проекта вели-



на котором вскоре появится зеленая рамочка с подписью loading. Никаких впечатляющих заставок или выскакивающих из тылы логотипов — ведь на дворе 1982 год, а вы сидите за монитором старого-старого компьютера с монохромным монитором. Что это — Spectrum, Commodore, Apple II или старый-старый PC? Вообще-то, неизвестно. Но зато благодаря милому шагу создателей '82 вы мигом ощутите наплыв эмоций, вспомните свой самый первый компьютер (если это, конечно, не был какой-нибудь Pentium II). Все меню и настройки в игре будут выполнены именно в этом ключе. Стиль ретро во всем. Но не беспокойтесь, это совсем не значит, что вся игра состоит из сетчатых каркасов, векторов и черно-зеленых взрывов. Напротив, Interstate, как уже было сказано, совсем не переделка

тех в моде был фанк, который так нравится всей команде разработчиков, то в начале восьмидесятых миром правила уже совсем другая музыка, от которой наши герои также без ума. Кстати говоря, перечислить все свои музыкальные пристрастия господин Норман отказался, сославшись на то, что секреты дальнейших продолжений игры он раскрывать не намерен.

Суть игры осталась примерно той же, что и раньше. Игрок, кстати, на этот раз это Taurus, а не Groove, движется по сюжету и по различнейшим миссиям, пытается найти разгадку одной большой-пребольшой тайны. Теперь в деле будут замешаны американские спецслужбы, ученые, армия, и, конечно, потусторонние силы в лице вневременных цивилизаций, о существовании кото-



копленный движок, который наконец-то не имеет никакого отношения к MechWarrior 2. Несмотря на то, что, судя по названию, '82 намеревается немного приблизиться к сегодняшней реальности, на деле игра будет еще более ностальгической, чем первая серия. Практически по всем параметрам.

Первое, что вы увидите, запустив из привычных графических Windows'95 файл i82.com, это абсолютно черный экран,

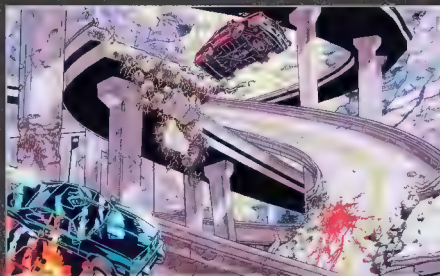
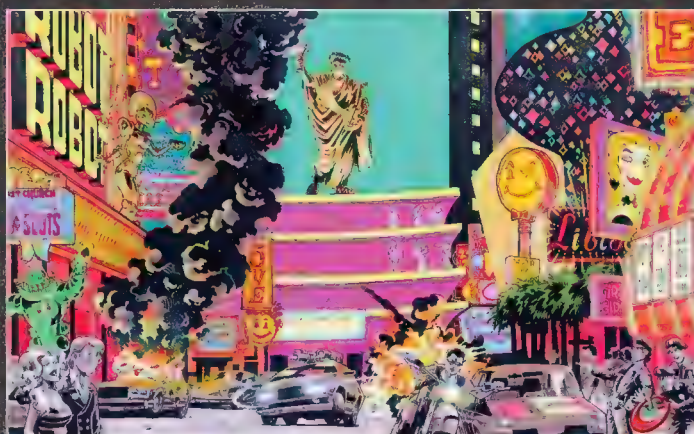


старого — это творение дня сегодняшнего с оглядкой на прошлое.

Почему 82? Этот вопрос не давал мне покоя до тех пор, пока не удалось задать его продюсеру проекта — Заку Норману, совершенно случайно встреченному на Activate'98. Его ответ несколько обескуражил, но зато расставил все точки над i. «А что, у вас есть еще какие-нибудь предложения?» — задал встречный вопрос Зак. На самом деле сердцем всей игры, как это ни странно, является музыка, которая и определяет ее настрой и стиль, помогает вам почувствовать себя именно в том году, к которому относится то или иное музыкальное направление. И если в конце семидеся-

рых все вышеперечисленные органы хранят дружное молчание. Старые друзья Taurus и Groove, немного постаревшие, но все такие же сумасшедшие и хорошо вооруженные, как и раньше, в процессе своего поиска приключений на свой голубой вневременно натянутся на целую сеть суперсекретных объектов, расположенных посреди пустыни в Неваде, неподалеку от Лас-Вегаса. Вскоре им удастся проникнуть на один из них, носящий название Area 52 (ирония разработчиков — молва приписывает названием Area 51 секретному исследовательскому комплексу в Розвелле, на том месте, где, по мнению многих людей, потерпела в конце сороковых годов круше-





ние летающая тарелка с инопланетянами на борту). Тут-то и начинается веселье. На наших героев начинают охотиться все — спецслужбы правительства, намеревающиеся нейтрализовать свидетелей «того, что увидели Taurus и Groove», бандиты, которые считают, что нашим ребятам удалось стащить с секретной базы что-то крайне ценное, ну, и, разумеется, федеральные власти, которые, как всегда, кого-то с кем-то спутали. Во всей этой суматошной и необыкновенно опасной гонке вам предстоит еще и попутно выяснять ситуацию со всеми этими инопланетными вещами и заодно спасти от верной гибели пару-тройку старых друзей. Как всегда, в распоряжении лишь прекрасная машина с солидным боеприпасом и верный друг, готовый помочь в любой момент. Но вот сама игра точно стала лет на пять постарше.

**Interstate '82** — это не только гонки и беспорядочная пальба с участием автомобилей, но также игра, в которой основной тон задает сюжетная линия. Зачастую вам придется не просто снаться по картам и дорогам в поисках противников для превращения их в металлолом, а разыскивать предметы, ключи к разгадке тайн, общаться с различными персонажами, справляться с наемными убийцами и осуществлять разведывательные операции. Все это становится необыкновенно интересным с введением в игру дополнительного режима. Отныне вы можете абсолютно в любой момент остановить машину, зарядить свой пистолет и отправиться бродить по окрестностям пешком. Особенно полезна эта функция в том случае, когда вам необходимо обследовать какое-нибудь здание, подземелье, овраг или пещеру, в которые машина, увы, не пролезает. И хотя ваша огневая мощь в этом слу-

чае резко снижается, поскольку, как никак, гранатомет с машины вам снять не удастся, это совсем не значит, что вы не сможете за себя постоять. Фактически при наличии соответствующей сноровки вы сможете даже победить полноценно экипированную машину противника в том случае, если, конечно, вам удастся пристрелить ее водителя. На просторах же неведомых пустынь или калифорнийских гор вы также сможете встретить не только автомобили. На дорогах будут встречаться и мотоциклы (которые, кстати, вам тоже весьма пригодятся ввиду своей маневренности и маленьких габаритов). А также — некоторое количество пешеходов, среди которых попадутся весьма интересные личности. Игра от этого не станет похожа на Carmageddon, ведь давка мирных жителей не является основной благополучия, но зато игровой мир обретет еще более живой облик, что многим понравится. Людей вы сможете встретить на улице, в подземном гараже, в квартирах и офисах, а также на крышах домов с крупнокалиберными винтовками. Ну, как, попробуете угадать, что они там делают?

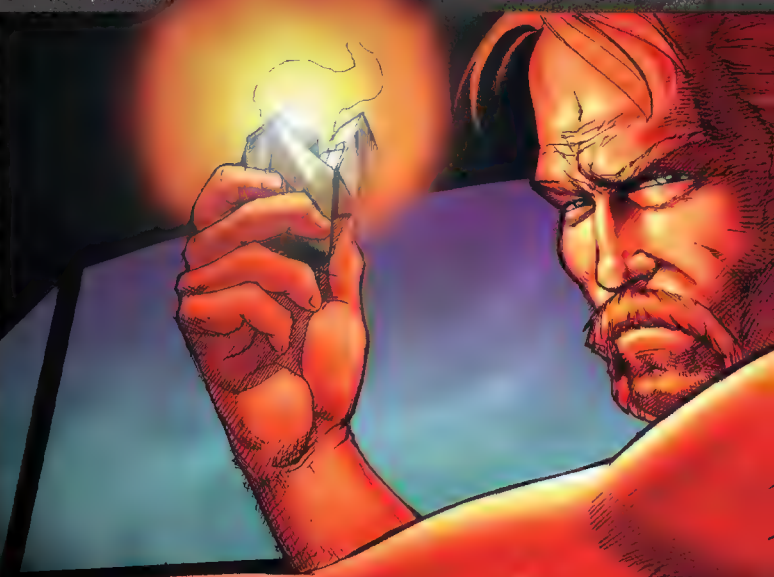
Разнообразие — еще один пункт в списке нововведений. Вам больше не придется бесконечно кататься по одинаковой черной дороге с двумя желтыми полосами на фоне бесконечно коричневого пейзажа. И хотя на реализацию, к примеру, джунглей в полностью трехмерном мире способностей программистов еще не хватает, разнообразные ландшафты, неизменно сложная геометрия, обилие объектов и ужасающе потрясающе гигантские пространства нам обещаны. Плюс в игре полностью воссоздан один из самых удивительных городов мира — Лас-Вегас. Судя по тому, что нам уже удалось увидеть, все это правда. Карты в **Interstate '82** простираются в длину и ширину на многие километры. И хотя с рулеткой мира еще никто не общивался, по секрету нам сказали, что в среднем каждая карта является квадратом со стороной в четыре мили. Это эквивалентно порядка 60 квадратным километрам. И, заметьте, это не просто прямая степь с одной текстурой на земле и одной на небе, а весьма детализованный и очень интересный мир. К примеру, на территории одной из военных баз существует целая гигантская сеть подземных перевезов, мостов и тоннелей, пролегающих на разных глубинах и пересекающихся в десятках точек. Когда смотришь на это гигантское творение рук дизайнерских, поневоле начинаешь восхищаться размерами и проработанностью каждого элемента конструкции. Давайте также учтем и то, что в игре действует совершенно новая физическая

модель, и все эти объекты, включая машины и даже людей, подчиняются одним и тем же установленным правилам. Практически все в мире **Interstate '82** разрушаемо, однако это совсем не значит, что вы когда-нибудь сможете разрушить, скажем, пятиэтажное здание. Поцарапать, выбить стекла и содрать штукатурку — это пожалуйста, но вот разрушить таков, увы, вам не под силу. Но вот зато взорвать какую-нибудь бензопомпу одним простым поднесением спички к баку — это всегда пожалуйста.

Технологически движок **Interstate '82** близок к Heavy Gear 2, поскольку команды той и другой игры работали над ним совместно. Отличительной особенностью является полная ориентация на 3D-акселераторы, причем предпочтение отдается новому поколению, тому, что пришло на рынок вместе с Voodoo2. Обилие текстур требует значительных объемов памяти на акселераторе, так что обычного Monster 3D может и не хватить. По всем правилам реализовано освещение и в процесс влетены динамические текстуры с эффектами отражений, «последний писк» трехмерной моды. Точно так же, как и в Need for Speed 3, по машинкам бегут текстуры, отражающие на полированных капотах и крыльях окружающую действительность. Но все это, заметьте, в полном 3D со свободой перемещения на огромных картах. Обилие зданий и объектов поражает, особенно в миссиях, происходящих на городских улицах. Погонять ночью по пустыне также не просто приятно, а просто фантастически приятно. Так что, похоже, в **Interstate '82** с графической точки зрения все сделано правильно. Еще одна замечательная деталь игры касается режима multiplayer. Чтобы сделать его максимально открытым и удобным, разработчики позволяют вам входить и выходить из игры в любой момент, точно так же, как в Quake или любом другом современном 3D Action. Это, несомненно, повысит популярность игры среди поклонников многопользовательских сражений. И два слова о музыке. Это предмет особой гордости разработчиков, ведь в процессе создания саундтрека к игре приняло участие несколько известнейших групп тех времен, так что песенки должны быть отменными.

К ноябрю, когда **Interstate '82** предположительно будет готов, у нас найдется множество игр, с которыми мы хотели бы провести время. Однако, я считаю, что даже в самом разгаре сезона вы не пожалеете о том, что поиграли в этот маленький большой шедевр.

СИ





# CIVILIZATION: CALL TO POWER

PC

Страна Игр СЕНТЯБРЬ 1998

**Игра выглядит намного более аккуратно и детализировано, нежели предшественница.**

Платформа: PC  
Жанр: turn-based strategy  
Издатель: Activision  
Разработчик: Activision  
Дата выхода: Рождество  
Интернет:  
[www.activision.com](http://www.activision.com)



**Советую** вам не слишком обольщаться по поводу **Civilization: Call to Power** — нового проекта от Activision. Насколько можно судить, того скачка, который имел место от первой «Цивилизации» ко второй, не будет. **Call to Power** имеет смысл рассматривать как прогрессивный add-on с некоторыми незначительными модификациями и нововведениями. По крайней мере, такова ситуация на сегодняшний момент, возможно ребята из Activision еще успеют изменить выбранный курс.

Немного расширятся игровые рамки временного охвата — от 4000 года до Рождества Христова и до 3000 соответственно после его Рождества. Итого получается семь тысяч лет. Если вы знакомы с оригинальной «Цивилизацией», то заметите, что передвинулась только вторая временная планка, а это означает (если не изменится масштаб, который с XX века определялся как один ход — один год), что особое внимание будет уделено развитию нашей цивилизации в третьем тысячелетии. Отсюда и все вытекающие послед-

ствия — сочетание реальных технологий с грядущими технологиями, исторических подразделений с футуристическими войсками, реальных чудес света с чудесами будущего... Конкретно упоминаются чуждые условиям биологический терро-

ризм и религиозная конверсия. Вот тебе и прогрессивное человечество предстоящего тысячелетия!

Говорится и о таких нововведениях как готовность юнитов к сражению и продвинутая система определения очередности



хода. Изменилась графика — скриншоты демонстрируют серьезную работу над интерфейсом и общим дизайном игры. В целом, игра **Call to Power** выглядит намного более аккуратно и детализировано (особенно это касается юнитов и ландшафта), нежели предшественница, хотя корни нового проекта все равно мгновенно узнаются.

Напоследок несколько слов о титлах по поводу обладания правами на использование названия «Civilization» между тремя компаниями — Avalon Hill, Activision и MicroProse. Первая еще довольно давно выпустила «оригинальную» Civilization, причем она была в исключительно настольной (бумажной) форме. Затем последовала игра



Advanced Civilization, которая была представлена как в бумажном, так и в компьютерном виде. На данный момент Avalon Hill и ее родительская компания Monarch Avalon продали все права на две названные игры MicroProse.

Едем дальше. Activision, глядя на ошеломляющий успех серии Civilization, тоже решила заполнить свой кусочек солнца и анонсировала игру **Civilization: Call to Power**, которая выполняется по лицензии MicroProse. Activision обладает всеми правами на этот проект и его продолжение (если таковое появится) не только для PC, но и для консолей. Кроме этого, в довесок MicroProse передана Activision все права на приставочный вариант Civilization 2.

А что сами ребята MicroProse? Они совершенно спокойно продолжают работать над Civilization 2 Multiplayer Gold Edition и Civilization 2: The Test of Time, которые появятся в обозримом будущем.

СИ

076

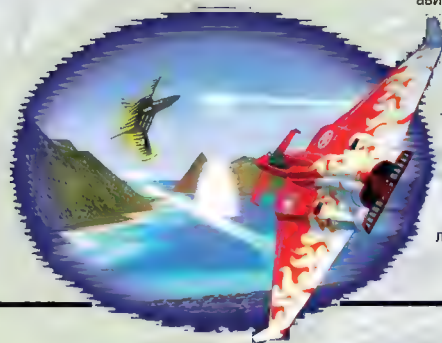
## ULTRAFIGHTERS

**Грядущий** энергетический кризис все грядет, грядет и... не наступает. Пессимистические настроения семидесятых, когда нашему человечеству пророчилось не более двух-трех десятков лет нормальной жизни, стали историей. Сейчас ученые мужи смотрят в будущее весьма оптимистично, утверждая, что ближайшие лет сто волноваться по поводу истощения природных ресурсов не нужно. В общем, на наш век хватит; хватит и нашим детям, и внукам, и лишь правнукам уже придется задумываться над альтернативными источниками энергии.

К XXVI веку, в котором происходят события **UltraFighters**, от запасов нефти и газа точно ничего не останется. По сюжету игры, человечество двадцать шестого столетия переориентировалось на использование электрической энергии, а бензиновые динозавры канули в лету. Небесными просторами правят самолеты с электрическими двигателями (**UltraFighters**). Нетрудно догадаться, что КПД подобных двигателей явно уступает КПД керосиновых собратьев, поэтому максимальная скорость истребителей XXVI века не является их сильным местом. Зато по части авионики, аэродинамики и бортового оборудования наши потомки ушли далеко вперед, сравнивая с сегодняшним днем. Чувствуете, какая картина вырисовывается? Самолеты класса **UltraFighters** не слишком быстрые, но маневренные и устойчивые, легкие и вооруженные лишь тепловым оружием, но способные резко менять курс лишь по малейшему движению пи-

**UltraFighters — скорее аркада, нежели симулятор.**

Платформа: PC  
Жанр: аркадный авиасимулятор  
Издатель: Interactive Magic  
Разработчик: Interactive Magic  
Требование к компьютеру: P200, 16Mb RAM, SVGA  
Дата выхода: осень 1998  
Интернет:  
[www.imagicgames.co.uk](http://www.imagicgames.co.uk)



лота...

Игра предполагает близкий воздушный бой, так как тепловое (и другое электрическое оружие) эффективно на коротких дистанциях. В некоторой степени такие бои можно сравнить с поединками асов Второй Мировой войны. Видимо, успех сражений будет во многом определяться реакцией играющего и его талантом крутить ручку джойстика, ведь игра **UltraFighters** — скорее аркада, нежели симулятор.

Взлет и посадка происходят отнюдь не с ВВП какого-либо наземного аэродрома, а с авианосца. Причем особенно интересен взлет, когда истребитель «выплывывается» из специальной пушки (помните произведение Ж.Верна «Из пушки на Луну»?) и, как пуля, несется к небесам.

Кстати, не лишним будет отметить, что по ходу игры можно будет не только совершен-

ствовать своего любимчика, но и прикупить более новый и совершенный истребитель. Источником доходов служат успешно выполненные задания, причем главному герою, видимо, человек увлеченный, и все потом и кровью заработанные капиталы будет вкладывать исключительно в техническое перевооружение.

Основной противник в игре представлен военными силами могущественной корпорации Zindo. Во время вылетов вы столкнетесь не только с подобными вашему «электрострелителями», но с морскими судами, силами ПВО, сверхзвуковыми поездами и т.п. В общем, представлен полный набор.

Будет поддерживаться multiplayer в любой форме. Движок игры (скорее всего, это DEMON 1.5, хотя не исключено, что и DEMON 2) потребует Pentium 200 без ускорителя или Pentium 166 с оным.

СИ

Сергей ДРЕГАЛИН



## REVENANT

Eidos

**В Revenant будет реализована весьма продвинутая система сражений, сравнимая, к примеру, с Diablo...**

Платформа: PC

Жанр: RPG

Издатель: Eidos Interactive

Разработчик: Eidos Interactive

Дата выхода: Рождество

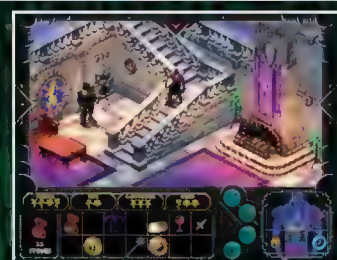
Интернет:

www.eidosinteractive.com

откровенно не желает делиться информацией о своем проекте Revenant. Продюсер Мэтт Миллер (Matt Miller) мотивирует это тем, что «не хочется раскрывать все секреты, чтобы не портить вам удовольствие». Что же, оставим это заявление на совести разработчиков и ограничимся тем, что есть, т.е. достаточно общими вещами.

Итак, **Revenant** представляет собой фэнтезийную RPG, по своему духу близкую к Diablo и Ultima. Движок игры, в отличие от движка того же Diablo, полностью трехмерен, поэтому Revenant выглядит менее впечатляющим с точки зрения прорисовки и детализации (интерфейс игры, разумеется, прорисован заранее, поэтому сказанное к нему не относится), хотя и обладает большим потенциалом.

Начнем с предыстории. Где-то в Океане есть мистический остров, на котором жил честный и трудолюбивый народ, звавший себя Ahkuilon. Веками здесь царили мир и покой, но вдруг над этим оазисом спокойствия разразилась страшная гроза. Черные монахи похитили дочь самого владыки острова. Лучшие воины и самые отчаянные храбрецы бросились на спасение девушки, но всех их ждала печальная участь — ни один из них больше не вернулся в родные края. Убитый горем отец долго не мог найти себе места, проводя бессонные ночи в раздумьях о том, как вернуть свою дочь. Неожиданно ему на память пришло одно имя — Locke. Это действительно был именно тот герой, который мог бы бросить вызов силам зла и вернуть старику-отцу его красавицу-дочь (в прямом тексте про внешность девушки ничего не сказано, но по воле маленького домоседа). Была, правда, одна маленькая загвоздка — Locke умер столетия назад и его прах давно уже развеян по ветру. Отчаянно правителя не было предела, но каким-



то чудесным образом он сумел все же вновь призвать к жизни легендарного воина, который и призван олицетворять вас в игровом мире **Revenant**. Очевидно, что поиск принцессы есть важная часть игры, но помимо нее, главного героя ждут еще более глобальные квесты и задания. Собственно, спасение дочери — лишь повод для весьма масштабных приключений.

Но вернемся к самой игре. Путь, выбранный разработчиками, весьма тернист, так как одним обещанием «убить» Diablo уже никого не удивить. Вышла Ultima Online, появился потрясающий Might And Magic VI, вот-вот появится Baldur's Gate, не так много осталось и до выхода Wizardry VIII, не за горами и Diablo 2... Чем же будет выделяться **Revenant** на фоне названных игр? «Главным отличием являются те

чувства, которые охватят игрока. Глядя на экран, будет казаться, что вы смотрите фэнтезийное произведение; в основном это удастся за счет тщательной прорисовки даже самых, казалось бы, незначительных деталей», — утверждает Мэтт Миллер. Далее он развернуто повествует о Луне, свет которой привносит в ночные пейзажи голубоватые оттенки (не поймите превратно), о плавающих свечах, которые оставляют лужицы воска, о факелах, которые дают динамический свет. Весьма пространно, вам не кажется?

Зато по поводу поединков есть более конкретная информация. В **Revenant** будет реализована весьма продвинутая система сражений, сравнимая, к примеру, с Diablo, где все сводилось к щелканью кнопкой мышки. Насколько можно судить, сражения происходят в реальном времени и напоминают классические файтинги, с возможностью не только по-разному атаковать противника, но и блокировать его выпады.

Прогнозы относительно **Revenant** следующие. Успех игры может быть обеспечен только в том случае, если ребята из Eidos реализуют в финальной версии с десяток-другой лихих сюрпризов, которые сумеют сделать их творение чем-то неординарным. Не стоит забывать и о геймплее, иначе играбельности, которая тоже может стать козырем игры. Но на данный момент **Revenant** не так уж сильно впечатляет, хотя, безусловно, и обладает некоторым потенциалом.





# SWORDS & SORCERY: COME DEVILS, COME DARKNESS

«Охарактеризовать игру в двух словах?» — искренне удивился Дэвид Брэдли (David Bradley), лидер проекта **Swords & Sorcery: Come Devils, Come Darkness**. «Мне, вообще-то, и одного хватит», — безапелляционно заявил он, набирая в грудь побольше воздуха. «Это first-person-third-person-virtual-real-time-turned-based-time-phasing-3D-indoor-outdoor-all-environment-multi-player-single-player-multi-party-PC-attribute-ability-experience-skill-based-interactive-adventure-combat-quest-mystery-live-role-playing-simulation-game-with-tons-o-goodies-baddies-nasties-laffs-magic-and-a-few-naked-babes». Что же, такой ответ вполне в духе Дэвида Брэдли (хотя последняя пара слов — не более чем фантазии).

**Swords & Sorcery** в полной мере использует правила RPG, немного переаранжировав их на свой лад.

Платформа: PC

Жанр: RPG

Издатель: Virgin Interactive

Разработчик: Virgin

Дата выхода: Рождество

Интернет: [www.via.com](http://www.via.com)

FIRST-PERSON-THIRD-  
PERSON-VIRTUAL-REAL-TIME-  
TURNED-BASED-TIME-PHASING-3D-  
INDOOR-OUTDOOR-ALL-ENVIRONMENT-  
MULTI-PLAYER-SINGLE-PLAYER-MULTI-PARTY-  
PC-ATTRIBUTE-ABILITY-EXPERIENCE-SKILL-  
BASED-INTERACTIVE-ADVENTURE-COMBAT-  
QUEST-MYSTERY-LIVE-ROLE-PLAYING-SIMU-  
LATION-GAME-WITH-TONS-O-GOODIES-  
BADDIES-NASTIES-LAFFS-MAGIC-  
AND-A-FEW-NAKED-BABES

Брэдли — весьма колоритная и известная персона. За его плечами работа над двумя последними играми серии Wizardry (для справки — считаются самыми удачными из всего сериала). В **Swords & Sorcery**, по его словам, будут реализованы все те идеи, которые по каким-либо причинам остались неосуществленными. Брэдли весьма охотно рассказывает о новом проекте, причем подчас в весьма... э-э... фривольной форме.

Конечно, формулировка Дэвида Брэдли «в одно слово» наиболее полно отражает суть игры, но мы попытаемся обойтись более простым, а главное, коротким сравнением. Насколько можно судить, **Swords & Sorcery** представляет собой винегрет из Wizardry, Daggerfall и отчасти Quake.

Ключевым словом в определении жанра игры является RPG, но туда же необходимо добавить и action. Собственно, ничего плохого в этом симбиозе нет, ведь с каждым днем все четче вырисовываются тенденции по сокращению «чистокровных» игр, т.е. тех, которые можно однозначно причислить к какому-либо конкретному жанру. Появляется все больше и больше полукровок и, по всей видимости, **Swords & Sorcery** будет именно такой мультижанровой игрой, основой которой является RPG.

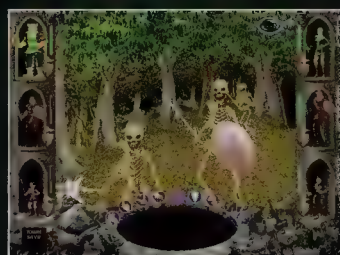
Игровая среда представляет собой средневековый мир, где балом правят сталь и магия. Централизованная власть присутствует лишь формально, реально же повсюду творится беззаконие и самоуправство. Никто не осудит вас и не потащит в суд за убийство разбойника, но никто также не будет переживать за вашу жизнь, если совершенные вами действия расценят как бандитизм.

Конкретные игровые события разворачиваются в местечке под названием Gael Serran (созвучно «Gael Terrain» — Кельтские Земли). Вся каша заварилась из-за предания о могущественном, но проклятом мече, называемом Mavin. Так или иначе, сюжетная линия окажется связанной с древним Египтом, с таинственным волшебником, который заключил страшную сделку, чтобы обрести бессмертие, с легендами драконов, с затонувшим подводным городом, с неизведанными руинами, подземельями, гробницами.

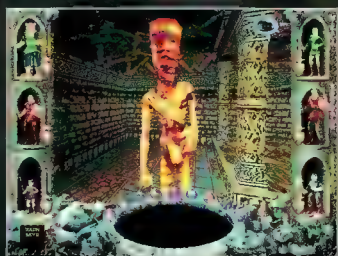
Игра **Swords & Sorcery** основана на

классической RPG'шной системе набора команды. Как и в Wizardry VII, в отряд можно набирать до шести персонажей. По желанию вы можете «вселиться» в любого из своей команды, в этом случае он будет находиться под вашим непосредственным командованием. Остальные пятеро будут плестись за вами нестройным шагом, но во время сражений «неуправляемые» окажутся под управлением AI.

Движок **Swords & Sorcery** поддерживает трехмерную графику и работает в шестнадцатибитовом цвете (наличие ускорителей очень желательно). Реализованы три вида обзора на происходящие события: глазами выбранного персонажа, из-за спины и с помощью внешней камеры. Кстати, обратите внимание на скриншоты. Очень хорошо заметно, что фигуры, которые относятся к интерфейсу (в левой и правой частях экрана) полностью соответствуют прототипам, которые непосредственно участвуют в игре (включая экипировку и пропорции). Они не просто узнаются, а являются точными уменьшенными копиями. Кроме этого, заметно высокое качество прорисовки как противников, так и самих персонажей. В частности, движок игры позволяет видоизменять персонажи в зависимости от их физического состояния, переносимых предметов и даже от их возраста. «По ходу игры у ваших персонажей будут расти волосы», — добавляет Ли Якобсон (Lee Jacobson), представитель Virgin. Не исключено, что по своим возможностям движок **Swords & Sorcery** вполне сможет потягаться с движком Wizardry VIII.







Несколько слов о дизайне уровней. Планируются как открытые, так и подземные уровни, причем на поверхности могут быть реализованы различные «капризы природы», а также смена дня и ночи. Намечается, что размер территории подземных уровней не будет на порядки выше, нежели размер открытых. Но, скорее всего, постоянно наслаждаться богатыми пейзажами, которые имели место в Daggerfall, не суждено, разработчики ориентируются больше на Hexen 2 (умеренное количество открытых пространств). Мир **Swords & Sorcery** будет заселен самыми разными тварями, коих можно нас-



читать до 80 типов (про NPC ничего конкретного не говорится, есть вероятность, что их не будет совсем). Уже сейчас понятно, что разнообразию противников можно только удивляться — вооруженные мечами скелеты, обезумевшие сектанты, дикие обезьяны, нетленные мумии, злобные призраки и т.п. и т.д.

Много внимания уделяется интерфейсу игры. «Играв в Diablo, я не испытывал поросычьего восторга от того, что каждые полчаса мне приходилось проделывать весь путь назад до деревни, чтобы прикупить маны», — делится своими впечатлениями продюсер игры Кевин Поттер (Kevin Potter). Видимо, про телепорталы он не слышал, ну, да ладно. «В **Swords & Sorcery** предусматривается возможность мгновенного перемещения между городами, так как в них придется частенько заходить для купли зелий», — с гордостью отмечает он. Похвально, ничего не скажешь.

**Swords & Sorcery** в полной мере использует правила RPG, немного переаранжировав их на свой лад. Любой персонаж обладает набором из восьми характеристик — четырех ментальных и четырех физических. Каждая характеристика, в свою очередь, может принимать значения от восьми до двадцати одного. Привычные расы в **Swords & Sorcery** зовутся Кланами, их насчитывается десять штук. В основном набор стандартный — люди, карлики, эльфы, орки; плюс несколько новых добавлений — Whiskas (двуногие создания из семейства кошачьих), Ratlings (гуманоиды с длинными хвостами), Lizzords (люди-хищники) и Oomphaz (слонообразные существа), некоторых из них можно лицезреть на скринах. Классы отныне ищутся Ролями, причем они не являются строго фиксированными для какого-либо персонажа. Иными словами, с ростом experience points и повышением характеристик можно так же осваивать и новые классы, простите, Роли. Некоторые Роли могут быть доступны только в том случае, когда персонаж сам на себе испытал их воздействие (Брэдли упоминает пример с вампирами — однажды укушенный...). Кро-

ме этого, некоторые персонажи смогут добиться особого мастерства в применении своих навыков. Например, тот же вампир сможет не только питаться кровью врагов, но и становиться невидимым в ночное время суток.

Кастование заклинаний в **Swords & Sorcery** мало чем отличается от большинства RPG'шек — для каждого заклинания есть определенное число зарядов (то число раз, сколько это заклинание можно применить). Во время отдыха происходит «перезарядка», т.е. восстановление заклинаний.

Достаточно интересно решена проблема с выбором модели сражения. В любой момент можно будет переключиться из real-time в turn-based. Кроме этого, в real-time можно ускорить или замедлить ход течения времени. Звучит многообещающе, на практике посмотрим, насколько все это будет работать.

Команда разработчиков всерьез относится к multiplayer. «Вы можете создать персонаж в одиночном режиме, после перекинуть его в онлайнное сражение, затем вновь вернуть в одиночную игру». Звучит заманчиво, но очень многие отказались от этой возможности не из-за технических трудностей, а из-за нарушения игрового баланса. Какие меры предпримут (и предпримут ли) разработчики **Swords & Sorcery**, чтобы избежать «разбалансировки», пока неизвестно. В любом случае, в многопользовательской игре будут доступны как deathmatch, так и cooperative.

Нет сомнений, что протагонист проекта Дэвид Брэдли — весьма талантливый дизайнер и стилист. Успех серии Wizardry был во многом обеспечен последними двум частями, в создании которых Брэдли принимал самое непосредственное участие. Новый проект **Swords & Sorcery** вполне может стать началом «звездной» серии, а может оказаться и полностью провальным из-за обилия новаторских идей или из-за несбалансированности. Увы, на данный момент более точных выводов сделать невозможно.



## HERETIC 2

PC

## Не очень-то

## ИСТОРИЯ ОДНОГО ЭЛЬФА

приятно ломать устоявшиеся стереотипы. Большинство геймеров уже давно смирилось с мыслью, что Нехеп — сиквел к **Heretic**, а тут выясняется, что ан нет, ничего подобного. Точнее сказать, Нехеп продолжал лишь одну из сюжетных линий, в которой повествовалось о трех Змеиных Всадниках (D'Sparil, Korax и Eidolon). Кроме того, события Нехеп разворачивались задолго после событий, имевших место в **Heretic** (если быть точными, то за тысячелетия).

Платформа: PC

Жанр: 3D action

Издатель: Activision

Разработчик: Raven Software

Дата выхода: Рождество

Интернет:

www.activision.com



**Игровой мир Heretic 2 будет представлен 22 уровнями, дизайном и стилистикой которых занимается Джеральд Бром. Уровни, как правило, будут выполнены в стиле мрачного готического фэнтези.**



Итак, забудем на минутку зловещих Всадников и обратим свой взор к незабвенному эльфу Корвусу (Corvus), который только-только опустил свой арбалет, разделавшись с первым из тройки — Д'Спариллом. С чувством выполненного долга эльф отправился в родные края, чтобы поведать соотечественникам о своих злоключениях. Каково же было его удивление, когда вместо мирных и цветущих пейзажей он увидел опустошенные земли, на которые была наслана магическая чума. Впрочем, эльфа-терминатора легко не запугаешь, для

него лишь нашелся новый повод для драки.

Добро пожаловать в **Heretic 2**, опус от Raven. Компания не стала изобретать велосипед, а пошла по давно утоптанному тропкам, вновь лицензировав движок, сотворенный Id Software (на сей раз выбор пал на движок Quake 2).

## HERETIC ДА НЕ ТОТ

Создатели игры решительно отказались от первоначальной концепции **Heretic**, где действие происходило с «видом из глаз» главного героя. Отныне будет использоваться специальная камера, которая «привязана» к персонажу; нечто подобное, если вы помните, применялось в **Tomb Raider**.

Этот ход создателей игры легко объясним — применение данной камеры дает возможность более полного и всестороннего обзора окружающего мира. А в нем, разумеется, есть на что посмотреть. Ребята из Raven наворачнули максимум спецэффектов, скрины это наглядно демонстрируют. Но вот сам эльф выглядит немного комично: чрезмерно длинные ноги, непропорциональная фигура, слишком уж оттопыренные и острые уши...

Кто знает, может быть именно таким и должен быть настоящий эльф, но мне лично куда более импонирует образ, созданный в первом **Heretic** — таинственный монах, закутанный в темный балахон. Но оставим это на совести разработчиков, не исключая, что в динамике главный герой будет производить более приятное впечатление.

Игровой мир **Heretic 2** будет представлен 22 уровнями, дизайном и стилистикой которых занимается, в частности, и Джеральд Бром (см. врезку). Уровни, как правило, будут выполнены в стиле мрачного готического фэнтези, но вообще дизайнеры стараются сделать их как можно более разнообразными, сохраняя при этом единый стиль. Приятно отметить, что в планах разработчиков не только «клаустрофобные» уровни, но и открытые (типа полей и лугов, кои были в **Hexen 2**). К сожалению, пока скромно умалчивается, насколько запутанными и масштабными будут уровни. Бич **Hexen** — «многоэтажные» лабиринты с хаотично разбросанными кнопками — по идее не должен бы относиться к **Heretic 2**, но кто знает...

Переход от этапа к этапу будет в обязательном порядке включать в себя либо видеовставку, либо ролик, выполненный с использованием движка игры (правда, подобный подход может вызвать чрезмерный контраст). В том или ином





случае данные вставки предназначены для наглядной демонстрации развития сюжетной линии.

Учитывая то, что Джеральд Бром, принимающий в проекте самое непосредственное участие, хорошо владеет рукопашным боем, неудивительно, что и Корвус силен в единоборствах. Но, конечно же, воевать только голыми руками не придется, будьте уверены. Планируется оставить часть оружия из оригинального **Heretic** (например, Hell Staff) и добавить что-то свеженькое.

Противники, которых будет в игре около двадцати видов, будут, по всей видимости, брать не числом, а умением. В этом смысле хорошими ориентирами для **Heretic 2** стали такие игры, как *Unreal*, *Die By The Sword* и другие, в которых поединок с монстром представляет собой достаточно индивидуальную схватку. **Heretic 2** станет придерживаться этой же модели поединков, хотя и не факт. Скорее всего, сражения будут представлены в двух ипостасях — дистантный бой и контактные поединки. В последнем случае в ход пойдет холодное оружие (например, мечи), на больших дистанциях оправданным будет использование магии.

Обещается, что противники покажут чудеса акробатики и завидное мастерство владения оружием. Хо-



тя относиться к подобным обещаниям нужно с изрядной долей скептицизма, все-таки в одиночной игре все противники не могут сражаться на уровне ботов, собственно, это и не нужно. Поведение монстров, их реакция на ваши действия будут достаточно разумными (противники начнут удирать от магических стрел в воду, стрэйфиться, приседать, прыгать, в общем, бороться за свою жизнь из всех сил). Кроме этого, каждый из обитателей виртуального мира **Heretic 2** станет обладать некими индивидуальными чертами и, если можно так выразиться, уникальным характером. К слову, на своем пути вы встретите и NPC, которые, возможно, помогут вам в нелегкой борьбе со злом.

Эксперимент с набором опыта, который имел место в *Hexen 2*, оказался разработчикам удачным, и они решили привнести его и в **Heretic 2**. По мере набора experience points, Корвус сможет применять более мощную магию и разучивать новые заклинания.

Обещается серьезный multiplayer, вплоть до создания бесплатного игрового сервера. Видимо, лавры Battle.net до сих пор не дают кому-то покоя.

Системные запросы игры ориентированы на продвинутые компьютеры. Скорее всего, в обязательном порядке будет требоваться трехмерный ускоритель с чипсетом уровня voodoo 2, иначе (без акселератора) системные требования выйдут за все разумные рамки. Впрочем, подобное положение вещей легко объяснимо, Raven буквально наштапиговали движок Quake 2 различными спецэффектами, отсюда и все беды с высокими аппаратными требованиями.

Релиз запланирован на Рождество.

СИ



Будет, разумеется, присутствовать и главный злодей, уничтожение которого и является сверхзадачей игры. Кто (или что) им станет конкретно, пока не анонсировано.

### ДЖЕРАЛЬД БРОМ

К своему стыду, увлекаясь творчеством Гигера и Валеджо, я ничего не знал о Джеральде Броне. Скажу больше, как оказалось, любой геймер хорошо знаком с его произведениями. Не верите? Сейчас докажу — к работам Брома относятся оформление коробок *Doom 2*, *Heretic*, *Dragonlance*, *Dark Sun* и некоторых других. То-то же. Ознакомиться с творениями Брома можно по следующему адресу: [www.cale.com/brom/](http://www.cale.com/brom/).

Надо сказать, что в проекте *Heretic 2* Бром занимает одну из ключевых должностей. Этот человек отвечает не только за концептуальную графику, но и за общую стилистику игры, ее атмосферу и дизайн.

Немного биографической информации. Сейчас Джеральду Брону 33 года. Он родился в Джорджии, но поскольку его

отец был военнослужащим и находился в постоянных переездах, будущий художник провел не так уж много времени на своей родине. Он побывал в Алабаме, на Гавайях, в Японии и в Германии. Надо отметить, что именно Страна Восходящего Солнца произвела на молодого Брома наиболее сильное впечатление, в итоге он всерьез увлекся восточной религией и единоборствами. К слову, в своих тренировках он достиг немалого успеха — Бром обладает черным поясом по Тай Квон До. Сейчас художник женат, имеет двоих детей, с которыми с удовольствием играет в компьютерные игры. «Откровенно говоря, я слишком люблю игрушки», — признается сам Бром. «Если я не поставлю таймер, то под вечер с удивлением обнаруживаю, что день куда-то пропал». Знакомая ситуация, не так ли?





# 101: THE 101ST AIRBORNE IN NORMANDY

Страна Игр СЕНТЯБРЬ 1998

**Если вы поклонник Wages of War и прочих подобных игр, то, можно не сомневаться, 101: The 101st Airborne in Normandy вам придется по вкусу.**

Платформа: PC

Жанр: RPG

Издатель: Empire Interactive

Разработчик:

Interactive Simulations

Дата выхода: Рождество

Интернет: [www.empire.co.uk](http://www.empire.co.uk)

**1** — Ваш солдат тихой сапой пробирается под мостом, который патрулирует противник... Или все наоборот? Обратите внимание, в информационном окошке он назван «enemy unit», а на карте отмечен зеленой точкой. **2** — Мягкая посадка еще не гарантирует полной комплектации группы — у кого-то парашют запутался в кроне деревьев, кто-то отбился от группы, кто-то попал под обстрел... В итоге, из всей команды лишь двое сумели приземлиться без приключений.

## ПАРАШЮТИСТСКИЕ БУДНИ

101:

The 101st Airborne in Normandy представляет собой достаточно редкий и специфический тип игр, который можно обозначить как походовой RPG-шный wargame. Конечно, за такое определение можно получить по шапке от почитателей указанных жанров, поэтому раскроем его более подробно. Начнем, пожалуй, с аналогий. 101: The 101st Airborne in Normandy больше всего напоминает Soldiers at War, заключенный в игровые рамки Close Combat, т.е. в период Второй Мировой войны, а точнее того ее момента, когда началась знаменитая нормандская десантная операция (шестое июля 1944). Англо-американские силы высадились в Нормандии, после чего ими был захвачен важный стратегический плацдарм, с которого началась операция в северо-западной Франции. Игра выполнена с большой скрупулезностью по части реалистичности и достоверности отраженных событий, именно по этим причинам в ней присутствует дух wargame.

В 101: The 101st Airborne in Normandy необходимо принять на себя командование отрядом американских парашютистов. Основным противником, разумеется, выступают силы вермахта. Очень важно, что команда подобралась достаточно разношерстная, и все восемнадцать участников отряда — яркие и по-своему уникальные личности, на что вы не раз обратите внимание на поле боя. Но об этом чуть позже.

## КОВАРНЫЙ ДЫМ СИГАРЕТ С МЕНТОЛОМ

Перед началом операции необходимо тщательно экипировать каждого солдата. Трудно сказать с уверенностью, но кажется, что разработчики подходят к этому вопросу чрезвычайно формально. Ну, например, несложно понять, что оружие, амуниция, дневной рацион, фляги и ножи являются предметами первой необходимости при выполнении задания. Можно даже догадаться, что понадобится чистый пых, используя который,

**2** можно избежать заклинивания оружия. Но кто бы мог подумать, что забытая пачка сигарет может ощутимо снизить мораль бойцов? А ведь мораль — ключевой фактор во время сражений, про это еще будет разговор.

Миновав подводные камни экипировки, можно приступить к десантной операции. Увы, далеко не все ваши бойцы сумеют четко и точно приземлиться в назначенном районе.

Кого-то ранит шальная пуля, кто-то будет снесен на несколько километров

ром, кто-то окажется отрезан от основной группы, все зависит от боевых навыков, способностей и удачливости конкретного бойца. В итоге от команды в 18 человек останется лишь несколько наиболее продвинутых бойцов, с ними и придется выполнять поставленную задачу. Интересная получается ситуация, не находите? Чувствуете противоречие — с одной стороны тщательная и аккуратная экипировка каждого солдата, с другой — «выбывание из игры» ощутимой части команды еще до начала выполнения самого задания. Зато реалистично.

После этого и начинается наиболее динамичная и интересная часть игры. В 101: The 101st Airborne in Normandy будет предложено для прохождения девять миссий (или, точнее, минампаний), каждая из которых может содержать в себе до двух дополнительных заданий. Приводим пример. Предположим, вашим людям поручено устроить засаду германским войскам,двигающимся в направлении Нормандского побережья. Дополнительно необходимо отыскать сбитого пилота, нуждающегося в срочной помощи. Кроме этого вы можете натолкнуться на ДО-Ты, снайперов или отбившихся от группы парашютистов. Последние, вполне вероятно, примкнут к вашему маленькому отряду.

Поединки с врагами будут достаточно привлекательными для тех, кто знаком с Wages of War или с Soldiers at War. Это абсолютно не удивительно, ведь несколько ребят из команды разработчиков 101: The 101st Airborne in Normandy работали в свое время над двумя названными играми. Но вернемся к сражению. Каждый солдат имеет определенное количество AP (action points), которые расходуются на любые действия, например, перемещение, стрельбу, отход за укрытие и т.п. Кстати, система передвижения позаимствована из Incubation, где цветными точками обозначалось возможное перемещение персонажа. Если его путь лежал через просматриваемую противником область, то соответствующие точки маркировались (в данном случае — иконка с глазом). Разумеется, игра будет использовать модную ныне line of sight — линию взгляда. Иными словами, солдат не сможет увидеть противника, если они разделены преградой, например, стеной здания. Использовать преимущества высоких точек, скорее всего, часто не придется — судя по скринам, движок использует спрайтовую графику и лишь псевдотрехмерен. К сожалению, ничего не сказано про набор опыта (experience points); и вообще, вполне может оказаться, что повышения характеристик не будет совсем.

Из разряда необычного — в 101: The 101st Airborne in Normandy тело любого персонажа «разбито» на 47 частей, и в любую



из них можно при желании попасть. Попробуйте-ка насчитать 47 подобных участков, это же получается, что можно отстрелить чуть ли не каждый палец на руках и ногах!

Ранения, гибель братьев по оружию, превосходящие силы противника, забытая пачка сигарет — все это может стать причиной ухудшения морали бойца. Как отмечалось выше, мораль представляет собой ключевой показатель при выполнении задания. Если у бойца трясутся руки, то он не сможет толком прицелиться, а если он впал в панику, то единственной его целью станет спасение собственной шкуры. Какие там приказы командира...

В 101: The 101st Airborne in Normandy присутствуют немецкие танки, хотя это, конечно, и идет вразрез с исторической точностью. Появление «Тигров» и «Пантер» объясняется желанием разработчиков привнести больше динамики в игру. Без комментариев. Ближе к финалу в распоряжении играющего тоже окажутся танки (американские, разумеется), которые будут в полной мере использоваться в финальной битве.

## РЕАЛИЗМ VS ИГРАБЕЛЬНОСТЬ

Главные козыри 101: The 101st Airborne in Normandy — реалистичность и высокая историческая точность. С другой стороны, уже сейчас очевидно, что они, в известной мере, душат динамику игры. Есть масса людей, которые ценят историческую правдивость куда выше, нежели играбельность, но все-таки тех, кто во главу угла ставит именно сам кайф игрового процесса, намного больше. Есть же, в конце концов, Jagged Alliance, в котором весьма удачно найден компромисс этой дилеммы.

Диагноз. Если вы поклонник Wages of War и прочих подобных игр, то, можно не сомневаться, 101: The 101st Airborne in Normandy вам придется по вкусу. То же относится и к тем, кто любит и ценит игры, затрагивающие тему Второй Мировой. Для всех остальных противопоставлено, не тратьте время.

СИ



Сергей ДРЕГАЛИН





КЛУБНЫЕ КАРТЫ

**ПРО**  
ДВИЖЕНИЕ

# ЗОЛОТЫЕ СЕРЕБРЯНЫЕ КЛАССИК МЕМБЕР

БЕСПЛАТНЫЙ ВХОД В САМЫЕ МОДНЫЕ КЛУБЫ • СКИДКИ В БАРАХ ДО 50% • СКИДКИ В ТУРИСТИЧЕСКИХ КОМПАНИЯХ ДО 15%  
СКИДКИ В СПОРТИВНЫХ ЗАЛАХ И В СТИЛЬНЫХ МАГАЗИНАХ ДО 40% • БЕСПЛАТНЫЙ ВХОД В КИНОТЕАТРЫ С DOLBY SURROUND

АЛЕКС БАР • БЕДНЫЕ ЛЮДИ • БУЛГАКОВ • ГВОЗДИ • ГРЕЗЫ • ЖЕЛТАЯ СУБМАРИНА • ЗОЛОТОЙ ДРАКОН • КАБАНА • КВАЗАР-ОРБИТА • КОРОНА-КЛУБ • ЛУЧ • МАКС-КЛУБ  
МАННАТТАН EXPRESS • МАСТЕР • МДМ • ПЛАЗМА • ПРОСПЕКТ • РВС • РОБОТЕК • СПОРТ-БАР • ТИТАНИК • ФЕЛИНИ • НЕЛР • ШАНС • АКСЕЛЬ • ВЕНЕТО • ВОЛЫНЫЙ СТИЛЬ • GLOBAL PAGE  
ЗВЕЗДНЫЙ • ZOOM • КАМЕЛОТ • МИДАКС ИМПЛЕКС КОМПАНИ • NEW MUSIC • ОКТЯБРЬ • ПИКОМП • ПОЛИДЕНТ • ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ • ЭКОЛОГИЯ ЧЕЛОВЕКА • МОСКОВСКОЕ ТАКСИ



СТАНЦИЯ

STOLICHNAYA  
*Crystall*

ТОЛЬКО ДЛЯ СВОИХ



## DEAD RECKONING

Страна Игр СЕНТЯБРЬ 1998

Платформа: PC

Жанр: аркадные гонки

Издатель: Piranha Interactive

Разработчик:

Goldtree Enterprises

Дата выхода: осень 1998

Интернет:

www.piranha.com

## ЦИЛИНДРИЧЕСКИЙ МИР

## Около

двух лет назад не слишком популярная команда разработчиков Goldtree Enterprises выпустила в свет достаточно оригинальную для того времени игру Cylindrix. Cylindrix относилась к категории трехмерных аркадных стрелялок с шестью степенями свободы (à la Descent). Вся «изюминка» заключалась в том, что вместо привычных трасс предлагались весьма странные цилиндрические тоннели, в которых кишмя кишели самые разные противники. В общем, это была веселая и динамичная игра, но явно не хит. Причин не слишком уж высокой популярности игры масса — не очень впечатляющий графический движок (в то время уже были Descent и Slipstream 5000, которые по этой части явно Cylindrix переплывали), простоватая анимация, графика низкого разрешения; в основном несовершенства относились именно к графике. Понятно, что перечисленные недостатки успеха Cylindrix не добавили.

Хотя было в игре что-то, что заставило Goldtree Enterprises вновь



вернуться к своему детищу и кардинально усовершенствовать его в свете современных требований, накладываемых жанром. Новая инкарнация Cylindrix называется **Dead Reckoning**, и, что любопытно, если главным бичом Cylindrix был посредственный графический движок, то в новой игре он станет чуть ли ни самым сильным местом.

## НАВИГАЦИОННОЕ СЧИСЛЕНИЕ

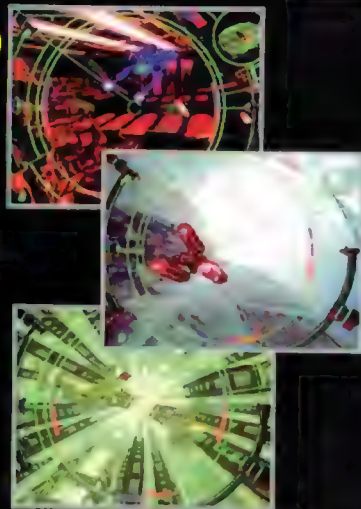
Сюжетная канва **Dead Reckoning** следующая. В далеком будущем некая загадочная и ужасающая персона, называющая себя Повелителем Гоним (Master Race), развлекалась тем, что устраивала космические гонки на выживание (или бои без правил — как больше нравится). Игроющему выпала сомнительная честь представлять на подобных «соревнованиях» сразу все человечество. Но не подумайте, что вы рискуете только собственной жизнью, на ваши плечи ложится также и ответственность за все человечество в целом. Если вы по каким-либо причинам проиграете, то безжалостный Повелитель сотрет нашу планету со всеми ее жителями в порошок. Ну, а если все-таки выиграете эту безумную гонку? Хм, в этом случае Повелитель просто оставит вас лично и всех ваших соотечественников в покое. Как говорится: «лучшее поощрение — отсутствие взысканий». После победы на одной цилиндрической трассе вы переноситесь на другую, ясное дело, более опасную и трудную. Так потихоньку вы доберетесь и до самого Повелителя, который олицетворяет собой «самую злобную и темную силу вселенной». К слову, точно такой же сюжет (с точностью до имен и типа «соревнований»), если не изменяет память, был в FX Fighter. Это лишний раз говорит о роли сюжета в аркадных играх, впрочем,

могло быть и хуже.

Всего в **Dead Reckoning** будет пятнадцать треков-цилиндров, и надо отметить, что дизайнеры зачастую подходят к их созданию с изрядной долей юмора. Например, как вам понравится, что в одном из таких цилиндров нетрудно будет узнать антураж Quake...

Нельзя обойти вниманием новый движок игры. Он поддерживает 24-битный цвет и весьма положительно настроен по отношению к всевозможным трехмерным акселераторам. Уже сейчас существует пререлизная версия, которая, правда, пока не оптимизирована и выдает ужасающе небольшое число кадров в пересчете на единицу времени даже на весьма мощном компьютере, а иногда просто откровенно тормозит. Нет сомнений в том, что полная версия будет куда более шустрой, ведь **Dead Reckoning** требует от игрока великолепной реакции и колоссальных рефлексов, не хватало еще, чтобы игра сама несвоевременно реагировала на управление.

Все настройки игры и возможные режимы баталий переключались из оригинального



«Я давно чувствовал, что слишком много игр позволяет игрокам применять коды, которые доводят игровой процесс до крайностей», — комментирует Люк Эхерн (Luke Ahearn), президент Goldtree. «Позже я понял, что наша компания должна создать игру, которую смог бы пройти только настоящий геймер». Девиз, который был положен в основу игры, звучит так: «no cheat codes, no save level option, no running a maze and pop-

ping grenades around corners!» Не будет даже возможности выбора начального уровня сложности (например, easy) при прохождении всей игры. Наконец, последней каплей является заявление Люка Эхерна о том, что «компьютерные противники будут намного круче живых людей, с которыми вы, возможно, будете впоследствии играть в **Dead Reckoning** по сети». Баста.

Президент Goldtree говорил о кодах, которые доводят игры «до крайностей». А не кажется ли вам, что тот аскетизм, который фигурирует в **Dead Reckoning**, способен довести до крайности уже самого играющего. Давайте еще и паузу отменим для полного счастья. А для пушей реалистичности и сложности сделаем так, чтобы игра запускалась лишь один раз. Бред? Зато реалистично, а, главное, прямо как в жизни — если умер, то навсегда. Как вам идея?

Но не будем перегибать палку. Отсутствие привычного сервиса, связанного с save/load и пр., может очень здорово стимулировать злых геймеров. Вот, к примеру, подойдет к вам кто-то и с гордостью скажет: «Я вот тут Doom (Quake, Unreal, Heroes Of Might And Magic, практически любую игру) прошел. Сам!». Вы что ему ответите? Что-то вроде «Угу, молодой человек; рассказывайте, рассказывайте». И правильно сделаете. И пусть себя пяткой в грудь бьет, пусть кричит, что одной только мышкой играл, а клавиатуры у него и в помине нет, точнее, есть, но он только не знает, как ею пользоваться... Ответайте на такие тирады словами Станиславского: «Не верю!». А теперь представьте, как вы, наигранно небрежно бросите в геймерской тусовке: «Я... тут... э-э... **Dead Reckoning** прошел до финала. Провозился, конечно, но, в общем-то, ничего особенного». Успех и почет вам обеспечен, причем надолго.

Честно говоря, очень интересно, как все-таки среагирует игровая общность на такой оригинальный ход. А потом с ужасом ловишь себя на мысли: «А если это станет стандартом?»...

СМ

Cylindrix практически без изменений. Можно перед тем, как приступить к решительным действиям, для профформы немного потренироваться. Кроме этого, существует возможность самостоятельно определить тип сложности для отдельного трека-цилиндра, задав уровень мастерства противников, указав ведомого, выбрав тип корабля. Предусматривается даже специальный аркадный режим, где можно просто устроить дуэль с



врагами, не заботясь о выполнении основной миссии.

Противники в **Dead Reckoning** представляют собой весьма индивидуальные личности. В **Dead Reckoning** обещают довести уникальность каждого персонажа (будь то противник или союзник) до совершенства не только за счет прорисовки и озвучивания, но и за счет AI.

Разумеется, большим грехом было бы оставить **Dead Reckoning** без возможности многопользовательской игры. Разработчики сей грех на себя не взяли и клятвенно пообещали поддержку сражений по модему и локалке.

## ЗАДАЧКА ДЛЯ ПРОФЕССИОНАЛОВ

Мягко говоря, шокирующее действие производит главная концепция игры. Вы не поверите, но в **Dead Reckoning** не будет ни возможности сохранить игру, ни каких-либо кодов, ни даже возможности переиграть этап заново (только с самого начала всей игры)!



# ШАХМАТНЫЕ БАТАЛИИ



**empire**  
INTERACTIVE

103482, Москва, Зеленоград, корп. 360  
тел. (095) 536-4020, (095) 536-4652  
факс: (095) 536-5887, e-mail: doka@doka.ru  
[WWW.DOKA.RU](http://WWW.DOKA.RU)

**DOKA**



**Giants в чем-то сродни популярному Dungeon Keeper, где также применялось оригинальное сочетание неоригинальных жанров.**

**Платформа:** PC  
**Жанр:** action + strategy  
**Издатель:** Interplay  
**Разработчик:** Planet Moon Studios  
**Дата выхода:** Рождество  
**Интернет:** [www.interplay.com](http://www.interplay.com)

## Planet

## ГРАЖДАНИН КАБУТО

Moon Studios — не так давно сформировавшаяся команда разработчиков, костяк которой составляют ребята, работавшие в Shiny Entertainment над проектом MDK. Собственно, этим все сказано, и в дальнейшем представлении команда не нуждается. Новый анонс Planet Moon Studios — игра **Giants** — вновь демонстрирует высокий потенциал коллектива, а так же желание ребят привнести что-то свежее и неординарное в устоявшиеся каноны жанра.

Как и MDK, **Giants** (любопытно, что одно из рабочих названий проекта было «Citizen Kabuto», см. далее) представляет собой неортодоксальный 3D action, но уже с некоторой примесью strategy. События игры переносятся со старушки-Земли на одну из экзотических планет огромной туманности. Там происходят кровавые разборки между представителями трех рас: Sea Reapers, Мессагун и гигантом Kabuto.

Суть конфликта такова: здоровяк Kabuto, созданный Sea Reapers (когда-то эта раса правила всей планетой) для уничтожения Мессагун, оказался отнюдь не дураком и начал сражаться не с намеченными противниками, а за свою собственную свободу и независимость. Sea Reapers, увидев такие дела, быстренько ретировались обратно в моря, откуда, собственно, когда-то и пришли. Теперь они точат зубы уже на двух врагов — Мессагун и гигантского Kabuto; знаете, есть такая поговорка: «не рой яму другому...». Ну, а каковы интересы Мессагун? Они прибыли из глубин космоса, и данная планета им была необходима лишь для временной остановки, связанной с неисправностями космического корабля. Но эту расу отличает природная жадность и стремление к полному доминированию.

Тяжело себе представить, что это полуобнаженное эфирное создание вполне способно постоять за себя и задать жару любому противнику



нию, поэтому в их планы входит захват всей планеты.

Что же, повод для драки имеется, так приступим, господа!

## ВЕЛИКИЙ КАБУТО, МОРСКИЕ ЖНИЦЫ И ИНОПЛАНЕТНЫЕ ЗАХВАТЧИКИ

Каждая из названных рас (хотя Кабuto, если я все правильно понял, представлен в единственном экземпляре, но для удобства пусть он тоже будет именовать расой) имеет свои особенности, которые в конечном счете сублимируются в определенные преимущества или недостатки. По всей видимости, игрок сможет взять на себя управление одним из представителей от каждой из трех оппозиций.

Представители коренного населения планеты — Sea Reapers — могут легко путешествовать по водным просторам планеты, предвидеть возможные атаки (как конкретно это будет реализовано, пока неизвестно) и обрушивать на противника разрушительные торнадо.

Представители инопланетной расы — Мессагун — способны возноситься к облакам, обладают высокотехнологичным оружием, а также могут передвигаться группой.

Представитель самого себя — Kabuto — в десятки раз больше, чем любой из его потенциальных противников. Он наделен колоссальной силой и отличается тем, что частенько просто заглатывает (не утруждая себя пережевыванием) врагов. Единственный недостаток этой гориллообразной бегемотины — невозможность самостоятельно покинуть пределы своего острова.

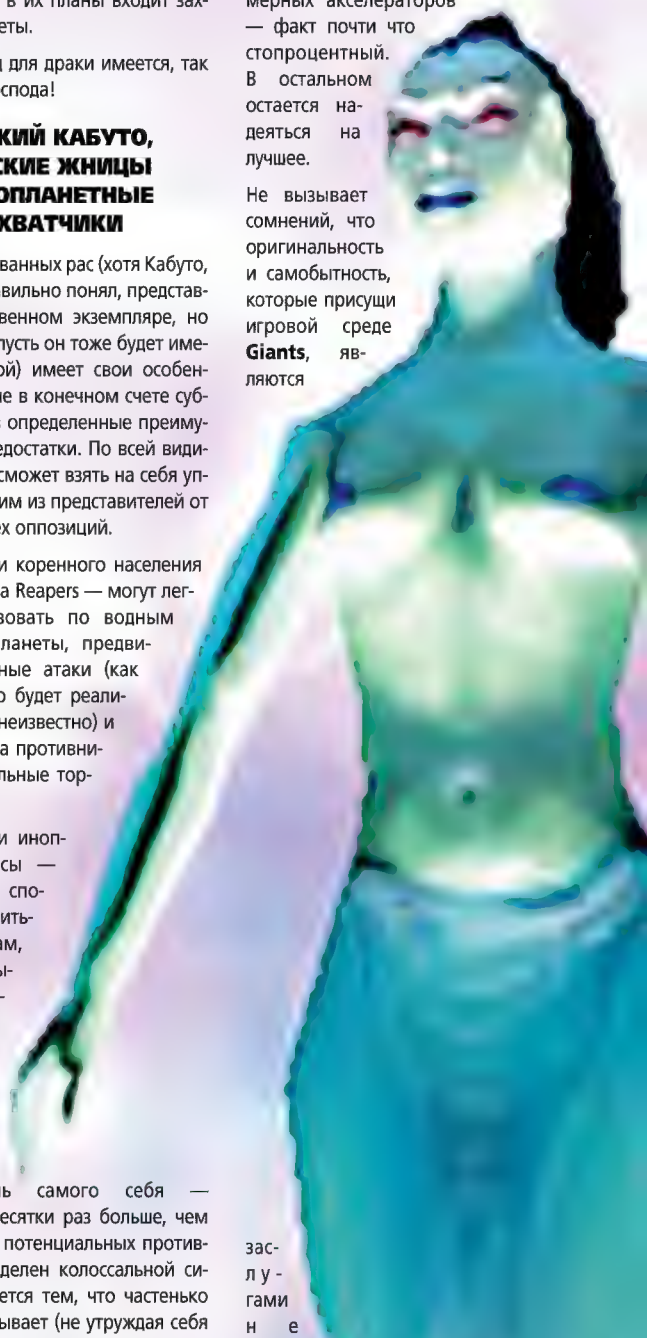
## КРАСКИ ДАЛЕКОЙ ТУМАННОСТИ

Графические возможности игры даже на начальном этапе проекта весьма сильно впечатляют; скриншоты в полной мере демонстрируют колоссальный графический потенциал. На картинках видно такое обилие спецэффектов (красивейшей воды, потрясающего неба и др.) и хорошо прорисованных моделей, что невольно начинаешь грустно размышлять о будущих системных требованиях. То, что **Giants** не будет работать без трех-

мерных акселераторов — факт почти что стопроцентный. В остальном остается надеяться на лучшее.

Не вызывает сомнений, что оригинальность и самобытность, которые присущи игровой среде **Giants**, являются

заслугами не только программистов, но и дизайнеров, идеологов проекта (кстати, всего в **Giants** запланировано 40 оригинальных и уникальных миров). Обратите внимание на то, что мир **Giants** не является обычным в представлении жанра 3D action, он полностью выполнен на открытых пространствах и состоит из небольших островов, разделенных просторами мирового океана. Эти особенности, безусловно, повлияют на gameplay и изменят стандартные стереотипы, применимые к жанру.







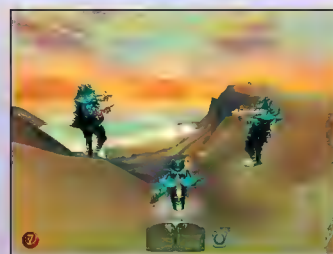
Кабуто — жертве: «... не, турист — это я, а ты — завтрак туриста»

### ВОПРОСЫ, ВОПРОСЫ, ВОПРОСЫ

Как уже говорилось выше, в **Giants** присутствует и стратегическая часть, причем, в достаточно приличных количествах. Например, вы сможете эксплуатировать слабоумных туземцев, которые будут создавать оружие, средства передвижения и ловушки... А можно их использовать в качестве «топлива», т.е. в роли легкой закуски.

Будет возможность видоизменять ландшафт и окружающие территории для того, чтобы создать препятствия, через которые враги не смогут к вам проникнуть.

При переходе с этапа на этап вы сможете сохранять предметы экипировки и собственные «творения» (видимо те, что сделаны руками туземцев), кроме этого каким-то образом сможет сохраняться и накопленный опыт. То, что опыт будет сохраняться — это, безусловно, здорово, но куда важнее сам факт наличия опыта. Увы, пока



неизвестно, как этот опыт набирается, в чем он выражается и как конкретно проявляется.

В обязательном порядке будет поддержка multiplayer, в какой форме — опять же неизвестно.

Вообще, этих «неизвестно» на данный момент очень и очень много. Например, совершенно непонятно, как будет осуществляться управление персонажами, как будут вести себя камеры, в каком виде предстанут командные действия, как будет осуществляться общение с туземцами и т.п. и т.д.

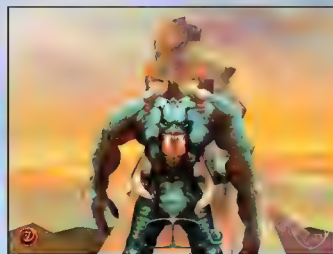
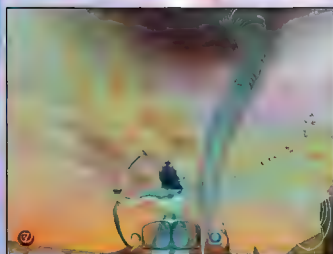
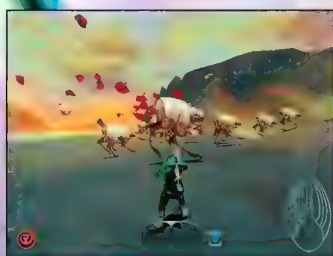
Возможно, я не прав, но **Giants** в чем-



то сродни популярному **Dungeon Keeper** (имеется в виду общий подход и «бунтарские» настроения в команде разработчиков), где также применялось оригинальное сочетание неоригинальных жанров. Что же конкретно получится из проекта экс-команды MDK пока сказать невозможно. Но полагаться на талант ребят можно; вспомните, сколько разговоров было о снайперском прицеле и парашютных прыжках, которые анонсировались для MDK. До последнего момента не представлялось, как это все будет работать, и не верилось, что все перечисленные новшества будут в достаточной степени играбельными. Но когда объявилась игра, бывшие сомнения развеялись сами собой, разработчики сумели сделать обещанные «фи-чи» весьма практичными и удобными. Поэтому, повторюсь, основания для доверия есть. Осталось только запастись терпением.

087

СИ





## STARCON

**StarCon —  
не симулятор!**

**Платформа:** PC, PlayStation  
**Жанр:** sim + strategy + arcade  
**Издатель:** EA  
**Разработчик:** Starsphere  
**Дата выхода:** начало 1999  
**Интернет:**  
[www.accolade.com](http://www.accolade.com)

## История

## СЮРПРИЗЫ ОТ ACCOLADE

серии Star Control полна неожиданных ходов и крутых поворотов. Пожалуй, только переход от второй части к третьей являл собой классический пример продолжения, в остальных же случаях компания Accolade постоянно преподносила сюрпризы.

Начнем по порядку. Самый первый представитель серии Star Control объявился в далеком 1990 году. Нужно отметить, что мало кто тогда догадывался, что эта не слишком уж выдающаяся игра положит начало «золотой» серии. Star Control являл собой классическую аркадку с неплохой, но не выдающейся графикой, высоким динамизмом и парочкой неплохих идей. Все. Никаких серьезных изысков по части сюжета, никаких глобальных и масштабных вселенных, ничего такого не было и в помине. Эти козыри ребята из Accolade приберегли до следующей игры, хотя, возможно, они и сами не рассчитывали на ошеломляющий успех второго проекта из серии Star Control.

Итак, по прошествии трех лет, в 1993 году, свет увидела совершенно неожиданная игра, которая никак не укладывалась в рамки простого сиквела к первой части. Star Control 2 даже нельзя сравнивать с предшественником, он был во сто крат глубже, сложнее, продуманнее, по сути, он отражал новую игровую вселенную, которая взбудоражила умы многих почитателей компьютерных игр. Виртуальный мир Star Control 2 был Миром с большой буквы, в нем уживалось множество рас и цивилизаций, каждая из которых была строго индивидуальна и необычна (и это не пустые слова), а подчас и просто необъяснима с точки зрения нашей психологии и мировоззрения. Жанр игры однозначно охарактеризовать достаточно сложно, можно только выявить все те составляющие, которыми он определяется: присутствовали толики аркады (перекочевавшей из первой части), стратегии, квеста или авантюры, стратегии, в конце концов! В общем, это был самый настоящий хит, который гремел на весь мир. К сожалению, на нашей с вами исторической родине Star Control 2 оказался не слишком-то замеченным. Причина сего невнимания заключается в обилии текста (только тупо считать сей факт недостатком игры), который необходимо прочитать, дабы оценить глобальность и оригинальность мира игры и проникнуться им. Конечно, можно было играть и не вдаваясь в подробности потрясающего сюжета, благо графика и динамизм были тоже на самом высоком уровне, но все-таки такой подход был слишком прямолинейным, без предыстории и сюжетной линии Star Control 2 становился достаточно заунывной игрой.

Еще несколько лет томительного ожидания, и перед нами предстал Star Control 3, который являлся прямым продолжением второй части игры с навороченной графикой и массой оцифрованного видео. Коммерческий успех проекта не вызывал сомнений — игра ждала тысячи, если не миллионы поклонников. Казалось, что Star Control 3 оправдает возлагаемые на него надежды... Но судьба распорядилась иначе, на сей раз аншлаг отменился. Star Control 3 действительно на

много порядков превосходил предшественника по части технического исполнения, но вот очарование и притягательность куда-то улетучились. Честно говоря, нельзя даже конкретно выявить глобальные промахи — сюжет достаточно крепок, графика, как отмечалось, вполне приличная, анимация и озвучивание достойны уважения. Но после игры оставалось не слишком-то приятное чувство обмана. Да, да, казалось, что тебя попросту надули и обделили чем-то очень важным и существенным. И как ни ломай голову, не представлялось возможным выявить что-либо конкретное, в чем бы можно было уличить команду разработчиков. Просто в целом Star Control 3 был реализован на каком-то посредственном уровне; создатели игры то ли не хотели, то ли не имели возможности выложиться до конца и повторить шедевр. Для многих поклонников серии (в том числе и для вашего покорного слуги) третья часть принесла изрядное разочарование.

После «разбора полетов» Star Control 3 и бросания камней в огород разработчиков, страсти на какое-то время поутихли. В возрождение серии мало кто верил, но ребята из Accolade сумели предпринять единственный правильный ход в этой ситуации — они анонсировали **StarCon**, который, по замыслу разработчиков, должен детально представить одну из граней игры, а именно космические баталии. Нетрудно припомнить, такой же в точности ход сделал и MicroProse, которая после сыроватого (но все равно очень неплохого) третьего X-COM выпустила космический симулятор X-COM: Interceptor. Но, как кажется, Accolade и MicroProse преследуют разные цели — если последние выкинули на рынок достаточно слабый релиз, сыграв на немалой популярности серии X-COM, то Accolade просто желают взять реванш за предыдущую часть и показать серию Star Control под немного другим углом. Только учтите, что это не более чем предположение, и вполне возможно, что проект **StarCon** может оказаться конъюнктурой, только как-то не особенно хочется в это верить...

### YOU ARE FILTH. WE SHALL CLEANSE

**StarCon** появится сразу в двух вариантах — для PC и для PlayStation. В первом случае релиз объявится несколько позже, где-нибудь в первых месяцах следующего года, владельцы же PlayStation смогут, скорее всего, опробовать **StarCon** уже к Рождеству.

Итак, первое, чем привлекает к себе внимание **StarCon**, это потрясающая графика. Пожалуй, даже Wing Commander: Prophecy, который для многих стал пределом мечтаний по части качества прорисовки и анимации, уступает новому проекту. Космос в **StarCon** представлен не черным экраном с несколькими точками, призванными олицетворять собой далекие светила, а яркими красками и просто фантастическими эффектами. К слову, вселенная (обычная, не игровая :) действительно богата цветами и различными оттенками, даже в видимом диапазоне (так же она не бесцветна и в других спектрах). Скриншоты показывают всю мощь графического движка, к тому же существует несколько роликов, которые можно скачать с Internet; поверьте, в динамике **StarCon** выглядит еще



более впечатляюще. Модели кораблей также отличаются яркими цветами и приятным дизайном. Собственно, девизом той части команды разработчиков, которая ответственна за графику и дизайн космических пространств, является «no black space, no grey ships» (нет черному космосу, нет серым кораблям). Пока, надо заметить, создатели **StarCon** этого лозунга придерживаются в полной мере. Кстати, сейчас в разработке находится игра Homeworld, графический движок которой также на многое способен. Интересно будет впоследствии сравнить возможности обоих.

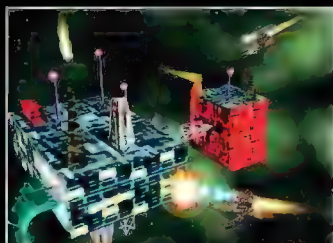
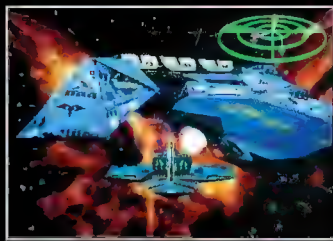
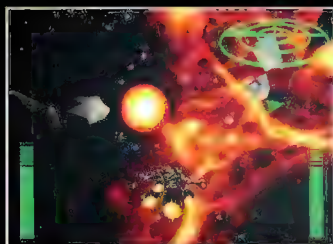
Никто не спорит, что сражения в космосе являются очень важной и, собственно, чего скрывать, главной частью игры, но все же не единственной. Сами Accolade'овцы подчеркивают, что «**StarCon** — не симулятор!». Планируется, что в игре будет нелинейная масштабная сюжетная линия сродни Wing Commander 3: The Heart Of The Tiger (ох, хорошо бы коли так!). Можно, в кои то веки, выбрать ту расу, на чьей стороне вы будете сражаться. Именно за счет этого создатели серии попытаются более детально раскрыть психологические и технологические аспекты той или иной расы. Хорошо бы, если корабли принципиально отличались бы внутренним дизайном, явно различились бы в характеристиках, размерах, «приемистости», если так можно сказать о космических кораблях. Я бы лично с удовольствием взглянул на просторы вселенной через иллюминатор, к примеру, корабля орзов.

На протяжении игры вы сможете заниматься апгрейдом своей «космической железной птицы». Видимо, для этого понадобятся «зеленые» финансы. Следовательно, будет и некий тариф за выполнение миссий, а, возможно, и наличие дополнительных заданий, квестов.

Уже на данной стадии разработки всерьез решаются проблемы многопользовательской игры. Прежде всего, планируется сделать возможным режим split-screen (на PlayStation он будет гарантирован, на PC — под вопросом), хотя это, как вы понимаете, явный архаизм (впрочем, в Incoming режим split-screen применялся — и ничего, играбельно). Более интересным представляется создание Accolade собственных игровых серверов, однако, главный вопрос «Платный или халупный?», пока остается открытым. Модемное и прямое соединения не поддерживаются, зато возможна игра по локальной сети.

Время подводить итоги. Хочется верить, что **StarCon** станет достойным ответом на некоторую неудачу со Star Control 3. Хочется верить и в то, что разработчики сумеют восстановить утерянный дух игры, ее самобытность. Также хочется верить и в высокую играбельность **StarCon**. А больше всего хочется не терять этой веры.

CM



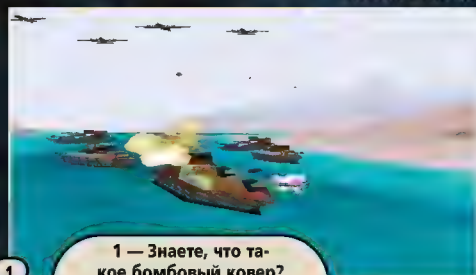


## WARTORN

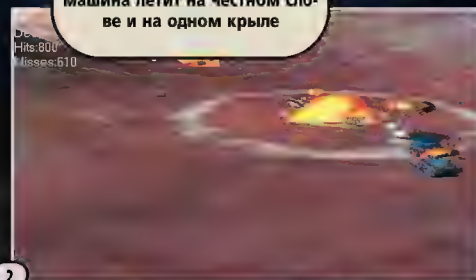
## Во всем

**Очень большой и добротный проект, который, возможно, станет новым стандартом для будущих RTS.**

**Платформа:** PC  
**Жанр:** стратегия в реальном времени  
**Издатель:** Impact  
**Разработчик:** Eyst  
**Дата выхода:** осень 1998  
**Интернет:** [www.eyst.com](http://www.eyst.com)



- 1 — Знаете, что такое бомбовый ковер?
- 2 — Ради такой красоты даже танка не жалко...
- 3 — Высадка десанта из БМП.
- 4 — Там, в тени под горой, вражья база стоит...
- 5 — Бак пробит, все горит и машина летит на честном слове и на одном крыле



плохом есть что-то хорошее. Вот и жуткий вал клонов RTS, захлестнувший нас в последнее время, выплеснул из своих недр несколько достойных игр. Жесткая конкуренция в данном жанре наконец-то начинает приводить к качественным изменениям и появлению игр, которые можно считать представителями нового поколения стратегий в реальном времени. **WarTorn** как раз и претендует на это звание. Что же нас ждет в ближайшем будущем?

Для начала о сюжете. Далеко не самая сильная сторона продукта, хотя в оригинальности ему не откажешь. В 1999 году люди исчерпали все возможные варианты проведения досуга, плюс несколько обострились конфликты между странами. Да и появились излишки населения. И было найдено гениальное решение, как совместить приятное с полезным — контролируемые войны! Новейший вид спорта! С соответствующей лигой, наблюдающей за соблюдением правил и обеспечивающей телевизионную трансляцию «матчей». На выделенной специально под эти забавы территории добровольцы из разных стран долбит друг друга до окончательной победы, развлекает публику и решает споры между странами. И ослабляя демографические проблемы. Поэтому обломки сгребаются в стороны, и на ристалище

выпускается следующая группа участников. Как и в любом виде спорта, есть турнирная таблица и раздача призов. Плюс спонсоры, которые могут несколько компенсировать ваши потери в случае поражения. Да-да, полная и окончательная победа вовсе не является единственно возможным исходом миссии. Вот так вот. Games begin!

А теперь перейдем к тому, как же с точки зрения создателей **WarTorn** должна выглядеть RTS недалекого будущего.

Графика. Естественно, полный и самый натуральный 3D с поддержкой трехмерных акселераторов. Качество можете оценить по картинкам, хотя они и мелковаты. Все исключительно полигональное, камера обладает всеми степенями свободы и широкими возможностями по масштабированию. Имеются все модные фишки, предоставляемые ускорителями: сглаживание текстур, цветное динамическое освещение, туман и все остальное. Очень красочно выглядят взрывы. Особенно ночью.

Очень обширные открытые пространства (от двух до десяти квадратных километров) с большими перепадами высот, когда после марша по холмистой местности вполне можно выйти к бездонной пропасти, на другой стороне которой в тени огромной горы располагается вражья база. Поверхность динамически изменяемая, то есть на местах интенсивных сражений остаются воронки и следы от бушевавших пожаров. Взорванные здания не исчезают бесследно, а превращаются в груду дымящихся развалин. На технике остаются следы попаданий, с определенного уровня повреждений она начинает гореть и коптить небо. И так далее, и тому подобное. Разумеется, все это с приемлемым разрешением и количеством цветов, позволяющим создать красивую картинку. И с приличными аппаратными требованиями. Ведь количество unit'ов не ограничено.

Для полноты достоверности в игре есть влияние реальных физических законов. Самое существенное — то, что снаряды летят по реальным траекториям. Следовательно, использование особенностей рельефа играет важную роль. Хотя опять же не все так просто, как кажется на первый взгляд: да, укрепившись на бугре, можно получить солидное преимущество в дальности огня. Но зато какая это чудная цель для дальнобойной артиллерии и авиации неприятеля! А вот спрятать за холмом несколько пушек и навесом обстрелять ничего не подозревающего противника — что еще может доставить большее удовольствие? Правда, сначала на этот холм надо посадить корректировщика огня.

Экономическая модель. Разработчики решили пойти по пути усложнения хозяйственной деятельности. Во-первых, есть возможность добывать несколько видов ресурсов, из которых все и строится. Но они не бесконечны. А поскольку участников конфликта несколько на одной карте (всего, вроде, в турнире тридцать два), то, во-вторых, возможна торговля ресурсами и произведенными из них комплектами. То есть, вы можете разыгрывать из себя развитую индустриальную державу и рассматривать другие страны как свои сырьевые придатки. Но это палка о двух концах: в самый разгар сражения можно обнаружить, что рынок полезных ископаемых пуст. И весь ваш индустриальный комплекс достанется торжествующему врагу.

Войска и система управления ими. Чтобы особо не напрягать свое воображение, выдумывая военную технику отдаленного будущего, разработчики заставили людей из того самого будущего полюбить ретро — в сражениях используется техника примерно середины двадцатого века с небольшими усовершенствованиями. Причем охвачены все три стихии — земля, вода и воздух. Проблема разнообразия unit'ов решается самым простым способом — вы можете совершенно свободно их конструировать, используя в качестве основы стандартные шасси. Мало того. Если со временем стали доступны более продвинутые двигатели, броня, оружие или дополнительные устройства, всегда можно провести усовершенствование уже построенной техники. И смысл в этом есть. Так как в ходе успешных сражений выжившие приобретают опыт и начинают действовать все успешнее. А если их еще и отапгрейдить...

Так что обстановка и условия боя постоянно изменяются. Игрок вынужден постоянно менять тактику, исходя из тех данных, которые он получает в ходе очередного столкновения. Ведь начинка unit'ов врага тоже постоянно улучшается! Еще более усложняет процесс тот факт, что для придания большей реалистичности у войск имеется ограничен-

ный запас горючего и боеприпасов. При отсутствии тщательного планирования своих действий вполне можно столкнуться с ситуацией, когда в чистом поле танки встанут без капли горючего в бензобаках. А дальше противнику будет достаточно только перехватывать бензовозы и спокойно расправиться с беззащитной базой, в то время как ваши основные силы будут неподвижно стоять совсем неподалеку от своей цели.

Ну, а еще более усложняет и запутывает процесс наличие на одной карте нескольких противников. Вот штурмуете вы базу, с большими потерями уничтожаете защитников и, когда победа была уже в кармане, получаете удар в спину от третьего участника конфликта! Который и соберет все призы. Можно, конечно, и самому проверить подобный фокус.

Следующее усовершенствование касается управления войсками. Естественно, unit'ы объединяются в группы. Но в **WarTorn** им можно задавать строй. Причем вроде как при движении он должен сохраняться. Если авторам удалось также решить проблему прохождения узких ущелий, тогда выгода от данной фишки очевидна — мощные, но уязвимые unit'ы всегда окажутся прикрытыми бронетехникой. К управлению относится и еще одна приятная особенность игры. При атаке можно указывать не один конкретный танк противника, а целую группу его войск или строений. Таким образом, отменяя мощь ваших действующих крупных отрядов будет использоваться оптимальным образом. Представьте себе: группа вражеских линкоров обстреливает базу. А у вас под рукой нет ничего, кроме нескольких бомбардировщиков, которые не очень-то точно высвечивают свой смертоносный груз. Указываем им в качестве цели весь флот противника — и в такой толчее почти каждая бомба найдет свою цель. Да и не надо постоянно указывать группировке следующий объект для нападения.

Об AI мы лучше помолчим. Естественно, разработчики опять клятвенно заверяют нас в том, что наконец-то компьютер будет управлять вашими войсками настолько же хорошо, как и своими. Но пока мы не увидим хотя бы демо-версию, не поверим ни за что.

Ну, и под конец о многопользовательской игре. Естественно, что при выбранных принципах построения системы хозяйствования и битв **WarTorn** просто идеален для игры между возможным большим числом соперников при помощи LAN и Интернет. И, пожалуйста, — до тридцати двух игроков на одной карте! В Сети уже ведется подготовка к открытию службы на манер Battle.net. Надо понимать, что и таблички мировых рейтингов тоже будут. А может, и призы для победителей по окончании сезона.

Очень большой и добротный проект, который, возможно, станет новым стандартом для будущих RTS. И объектом для клонирования.

СИ





## RAINBOW SIX

PC

## Rainbow

Платформа: PC

Жанр: action

Издатель:

Red Storm Entertainment

Разработчик:

Red Storm Entertainment

Дата выхода:

начало осени 1998

Интернет:

www.redstorm.com

**Six...** Странноватое название для игры, не находите? Тем паче, что данный проект посвящен отнюдь не деяниям гринписа, а жестким и бескомпромиссным действиям профессионалов. В чем же дело?

Игра базируется на одноименном произведении Тома Клэнси, известного автора триллеров, в числе которых и «Охота за Красным Октябрем». «**Rainbow**» — название команды, которая состоит из самых лучших спецназовцев, набранных из всевозможных уголков земного шара. «**Six**» — профессиональный военный термин, который эквивалентен слову «лидер» или «командир». Ну, как, вырисовывается картина? В произведении Том Клэнси роль командующего отрядом выполняет некто John Clark, в игре же это место остается вакантным. Как вы думаете, для кого?..

**Rainbow Six** представляет собой довольно занятный 3D action, в котором вам предстоит со своей командой исполнять самые ответственные и сложные поручения, которые, например, выполняют бойцы легендарной «Альфы» (нейтрализация террористов, освобождение заложников и пр.). Игра состоит из двух стадий, в первой из которых необходимо расположить своих бойцов и отдать им необходимые распоряжения и приказы. Далее начинается вторая стадия, которая с грехом пополам укладывается в рамки классического 3D action от первого лица.

Конкретные особенности игры заключаются в следующем. При выполнении задания (вторая стадия игры) ваши бойцы не будут обладать неким абстрактным понятием «здоровья», а, следуя реальному положению вещей, будут иметь три состояния — мертв, выбыл из сражения и ранен, разумеется, не считая первоначального «идеального» состояния. Кроме этого, убить персонажа, в том

числе и любого из членов вашей команды, становится в **Rainbow Six** крайне простым делом, так как любая пуля может стать смертоносной. Непривычно? Зато никто не упрекнет в реалистичности, ведь в подавляющем большинстве компьютерных игр легко ранимого (в физическом плане) человека почему-то возносят до статуса полубога, требуя для убийства одного весьма приличное количество выстрелов. **Rainbow Six** ставит на этом «обожествлении» жирный крест — все, как в реальной жизни, как в реальных операциях. По этим же причинам вы не сможете собирать оружие (в **Rainbow Six** оно будет исключительно огнестрельное) или предметы экипировки у убитых врагов, так как настоящие

профессионалы полагаются только на свое личное снаряжение; не увидите вы также и привычного дула оружия в нижней части экрана.

Под вашим командованием в одиночной игре будет находиться до восьми бойцов, включая лидера. Выбрать конкретных членов отряда можно из двадцати наемников, у каждого из которых свои уникальные способности по части меткости, лидерства, умения незаметно пробираться и т.п. В многопользовательской игре смогут играть до 16 человек друг против друга или до 8 при совместных действиях. В случае смерти в режиме deathmatch, вы должны дождаться, пока закончится миссия (существует временной лимит, поэтому, скорее всего, ждать уж очень долго не придется), при «кооператив-



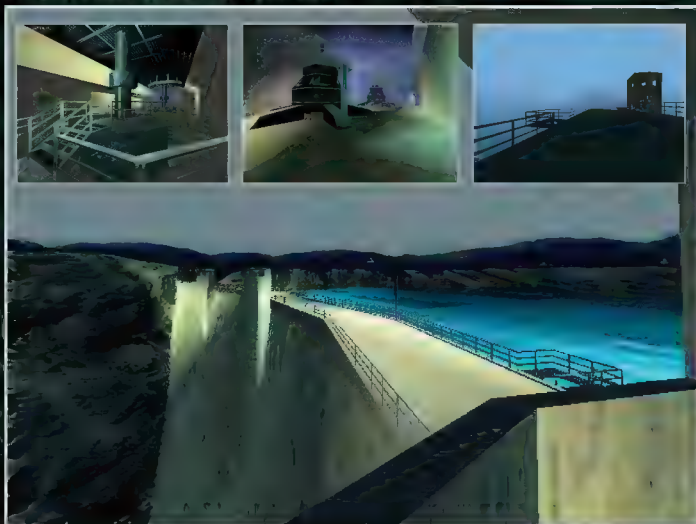
ной» и одиночной игре после смерти одного из бойцов можно переключиться на любого другого, управляемого компьютером. Немаважно, что будет поддерживаться бесплатная игра по Internet, причем свой собственный сервер может открыть любой пользователь Сети, было бы желание (аналогичная архитектура будет применяться в StarSiege).

По идее, где-то в августе-сентябре должна появиться демонстрационная версия **Rainbow Six**. В ней наверняка можно будет найти ответы на вопросы об AI, качестве графики, а, главное, — об играбельности игры. Последнее вызывает некоторые опасения ввиду страстного стремления разработчиков

сделать игру максимально реалистичной; не будем показывать пальцем, но существует несколько провалившихся проектов, которые стали жертвой именно подобной чрезмерной реалистичности.

Системные требования игры находятся в пределах Pentium 166MMX и 16 Mb RAM. Ускорители поддерживаются, но их наличие не обязательно. Редактор миссий или нечто подобное исключаются, так как все уровни рендерятся в 3D Studio Max и являются постоянной составляющей **Rainbow Six**.

СИ







Однажды мне приснился  
очень нехороший сон.



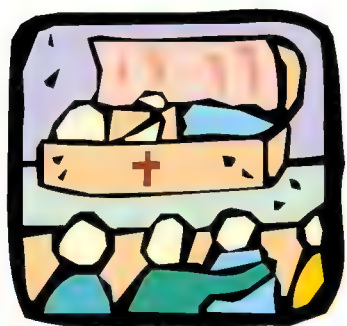
Я сильно поцанался со  
своей девчонкой. Она наз-  
вала меня ничтожеством.



Я плюнул на все и ушел.  
"Обо мне еще все узнают!"



Я долго шел. Страдал.  
Спал под открытым небом и ...



... заболел и умер!



О ужас!



Пробудился в холодном поту.  
И решил, что надо  
что-то с собой делать.



Я сел и задумался о своей  
жизни.



Мне шестнадцать лет,  
а я уже курю.



Пробовал алкоголь.



Но остаюсь безответ-  
ственным, как ребенок.



Я позвонил своему другу  
и поделился трагичными  
мыслями.



Он посоветовал мне писать  
статьи в "Страну Игр".  
Уж влет-влет, а в  
играх-то я разбираюсь!



О чудо! Ко мне пришла  
слава. И я стал  
зарабатывать хорошие  
деньги.



Девушки мне  
просто не дают прохода.



Теперь я могу спать  
спокойно, не опасаясь  
за свое будущее.

Если и Вы хотите стать одним из авторов журнала "Страна Игр",  
пришлите нам небольшую статью про свою любимую игру. Адрес нашей электронной почты:

authors@gameLand.ru



## FALLOUT 2

Страна Игр СЕНТЯБРЬ 1998

Платформа: PC

Жанр: RPG

Издатель: Interplay

Разработчик: Black Isle Studios

Дата выхода:

середина осени 1998

Интернет:

www.interplay.com

Наверное,

## ПАДЕНИЕ ПРОДОЛЖАЕТСЯ

самой неприглядной реакцией публики на то или иное произведение является равнодушие. Для творца нет ничего страшнее, чем пустой взгляд и неопределенное пожимание плеч, мол «ну, так, неплохо, в общем-то».

В этом смысле игра Fallout не стала чем-то незаметным и проходящим, больше того, она вызвала определенный резонанс в игровых массах. Отклики и отзывы были самыми различными — от восторженно-пафосных эпитетов, до эпитафий на прах всего жанра RPG в целом. Кстати, прошу обратить внимание, очень многие, кто хулил игру, делали это с изрядной долей досады и раздражения. Знаете, почему? Претензии, как правило, относились к отдельным игровым моментам, к некоторым не слишком приятным багам и к не отполированному до блеска игровому процессу, а не к общей идее в целом. Плевались, бесились, но играли. Fallout — слишком динамичная, слишком захватывающая, слишком оригинальная игра, чтобы так просто ею разбрасываться.

Первой реакцией на осенний анонс Fallout 2 было удивленное «Так быстро?». Не прошло и года, а создатели игры, при всем огромном количестве нареканий, предлагают новоиспеченный сиквел. Причем следует заметить, что первому Fallout присущи глобальность и масштабность, и потому с такой скоростью создать настоящее продолжение кажется нереальным. Или команда разработчиков сразу занималась созданием сиквела параллельно работе над основным проектом, например, как это делают сейчас создатели Baldur's Gate?

Оказывается, нет. Причина подобной «скорострельности», с которой готовится сиквел, является куда более банальной. Просто-напросто Fallout 2 создается на абсолютно том же движке, что и предшественник. Практически не изменяется интерфейс, графика, ани-

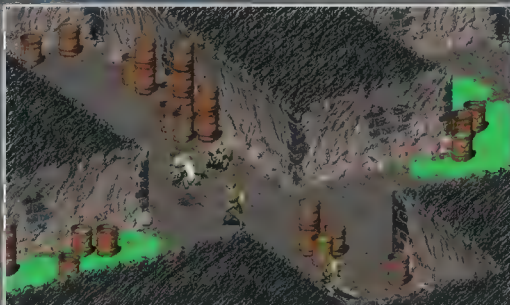
мация, а, главное, нетленным остается, по большому счету, и сам игровой мир. Как это ни печально, но Fallout 2 станет не более чем новой глобальной кампанией, пускай более объемной и продуманной. Честно скажу, я сам большой поклонник Fallout, и поэтому до боли обидно, что Fallout 2 не является полноценным продолжением, а достоин лишь «звания» add-on. Хотя кое-что все же есть. Некоторые доработки и добавления, носящие более чем косметический характер, так и объявятся. Собственно, о них далее и пойдет речь.

ПОТОМОК  
НОМЕРА 13

Главный герой (героиня) Fallout 2 — потомок того самого смельчака, который сумел спасти своих «товарищей по бункеру», раздобыв жизненно важный «чип» (железяка из ламп и пары конденсаторов). Так вот, герой, равно как и его предок, оказывается перед фактом необходимости помощи своим соотечественникам. Дело в том, что поселение медленно, но неуклонно вымирает из-за невыносимых внешних условий окружающего мира (например, засуха, длившаяся десятилетие). Спасти ситуацию может одна штука, которая называется Garden of Eden Construction Kit; осталось ее только заполнить и принести обратно, всего ничего. Как вы думаете, кто был назначен волонтером для выполнения этого опасного задания?

Прежде чем отправиться в путь, придется выполнить несколько формальностей. Например, пройти через пещеру, кишмящую различными тварями и напичканную хитроумными ловушками. В принципе, подобный квест сделан вам же во благо — поднаберетесь опыта и улучшите карму.

Fallout 2 не накладывает ограничений по времени. Злополучные 150 дней те-



перь не станут довлеть над вами, поэтому можно действовать не торопясь и более осмотрительно, внимательно изучая каждый уголок постыдного мира. Собственно, по-другому и быть не могло, так как размер территорий увеличился более чем в полтора раза, а число NPC, противников, «горячих точек» и мест, где можно подзаработать — и того более. Будет возмож-

Главное нововведение в Fallout 2 — это возможность езды на автомобиле.



Сергей ДРЕГАЛИН



ность по ходу игры овладеть новыми умениями, в пример приводится шаман, способный обучить главного героя скилу «огненный удар дракона», весьма полезный в рукопашном бою.

Графический движок игры останется, как уже отмечалось, практически нетронутым. Разве что добавятся некоторые эффекты типа огня и текущих ручейков, что, на самом деле, было и в первой части игры, просто в **Fallout 2** подобных изысков станет больше. Немного скрасится нехватка естественного зеленого цвета, за прошедшие несколько поколений появились первые луга. В озерах, разумеется, не будут плавать белые лебеди (скорее, там можно найти мутированных пираний), но мир в целом станет немного более живым.

### РОСКОШЬ И СРЕДСТВО ПЕРЕДВИЖЕНИЯ

Главное нововведение в **Fallout 2** — это возможность езды на автомобиле. Сие чудо техники будет представлять собой модернизированный Шевроле образца 1957 года. Служить автомобиль станет не только для более быстрого и безопасного передвижения, но также и для хранения предметов экипировки и оружия, перевозки NPC и даже для выполнения некоторых квестов, которые без транспортного средства будут неосуществимы. Появятся и некоторые



кий прицел (привет Jagged Alliance), или увеличив размер магазина.

В основном, появление принципиально новых предметов и оружия будет напрямую зависеть от сюжетной канвы (взять тот же G.E.C.K.). Базовый же набор, к которому мы привыкли в первой части игры, остался практически нетронутым, что хорошо видно на скриншотах.

### ПОСТЯДЕРНАЯ ПРОСТИТУЦИЯ

Новые NPC, новые друзья и враги. Хотя, честно говоря, не всегда повернется язык назвать своими потенциальными друзьями упырей или роботов-собак, а ведь это вполне возможно.

Совершенствуется потихоньку и искусственный интеллект оппонентов. Обещают, что они не будут бегать, как привязанные, за вашей персоной (типичный трюк — выстрел из-за одного угла, затем перебежка за другой, и так пока не положим противника — больше не прокатит), а постараются почаще применять оружие дальнего действия. Кроме того, более слаженными будут командные действия противника, например, один прикрывает, а другой в это время ныряет за дверной проем и перезаряжает оружие, потом наоборот.

Наконец-то можно будет вооружать и своих братьев по оружию. Отсутствие такой возможности в оригинальной игре вызвало массу негодования, действительно, приятного мало, когда «крутого» парня кладут только потому, что он страдает аскетизмом и наотрез отказывается взять у вас бронезилет. Кроме этого, можно будет тщательно и детально настраивать тип поведения ваших подопечных на поле брани. Возможны, в частности, следующие варианты — отступать при получении тяжелых ранений, отступать только когда смерть совсем близко, бросаться в бегство при малейших царапинах. Хотя, в

конечном счете, многое определяется характером конкретного персонажа, например, чадный ученый при всем желании не станет берсерком.

Карма в **Fallout 2** будет играть еще большую роль, нежели ранее. Опять же, не самые лестные отзывы получила та предвзятость, с которой относились создатели игры к пути «плохого парня». В этом случае было и повышение цен, и отсутствие возможности общения со многими NPC, и проблемы с полицией и т.п. Увы, игра явно подталкивала к благому началу, не то чтобы это плохо, просто нечестно по отношению к тем, кто предпочитает светлым силам темные. **Fallout 2** обещает быть в этом отношении более справедливым — и плохой и хороший (не беру в кавычки, хотя и надо бы) герой найдет свою аудиторию и круг общения. Например, мальчиш Кибальчиш будет входить в любые приличные заведения (церковь, легальные торговые лавки, полицию), а мальчиш Плохиш — в притоны, катакомбы, малины, и, вообще, будет чувствовать себя на короткой ноге со всей местной братвой.

**Fallout 2** дает большой выбор по части уменьшения или увеличения кармы. Характерный пример. Представьте себе атомную станцию, которая является источником жизни для упырей с одной стороны, и причиной всех бед (из-за радиоактивных отходов) для жителей деревни с другой. Кому вы больше симпатизируете? Выбор за вами — можете вырубить станцию, а можете оставить все так, как есть.

Вообще же, мир **Fallout** весьма изощрен по части жестокости и не цивилизованности. Если с торговлей человеческими органами вы уже смирились, то теперь готовьтесь к новым сепсисам на зараженном радиацией теле **Fallout 2** — торговле рабами и практически легализованной проституцией.

### ИТОГИ АПОКАЛИПСИСА

Я бы все-таки назвать рассмотренную игру «**Fallout 2**» поостерегся, но на то воля создателей. Разница между первой и второй частями будет примерно такой же, как и между *Heroes Of Might And Magic II* и *The Price Of Loyalty*. Вот только почему-то никто не называет последнюю иначе, как expansion pack.

Конечно, **Fallout 2** будет отличным подарком для всех поклонников игры. «В нем будет все то, за что любили первую часть игры», как говорится в одном из preview. От себя добавлю — и почти все то, за что бранили. Но, в конце концов, появление **Fallout 2** все равно воспринимается как хорошее событие, пускай игра и предстанет лишь в виде новой эпопеи-кампании. Пусть так. Но ведь она, стоит полагать, все же сумеет немного скрасить ожидание **Fallout 3**.

093



## ALIENS VS. PREDATOR

Что получится, если собрать вместе Чебурашку,

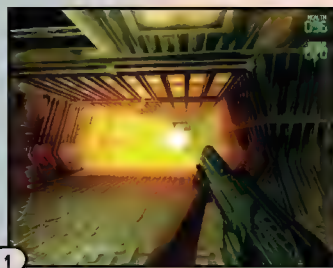
Карлсона, редкого полосатого слона по кличке Балдахин и сделать со всеми этими персонажами игру? Например, симулятор подводной лодки? Честно признаюсь: не знаю. Зато я знаю, что получится, если пригласить для участия в новой трехмерной стрелялке самых популярных и страшных персонажей из историй об отдаленном и не очень будущем. Конечно же, **Aliens vs. Predator** или «Чужие против Хищника», если общаться на понятном для всех русскоговорящих людей языке.

Игра создана на основе классики американской литературы — комиксов, и классики мирового кинематографа — многосерийных «Чужих» и «Хищников». Она переносит игрока в совершенно новую Вселенную. Вселенную Чужих, Хищников и прочих страшных, но симпатичных существ. Игрок, соответственно, может выбрать персонажа, который ему наиболее близок: Чужого, Хищника или морского пехотинца (который в игре имеет такое же отношение к морю, как и морские свинки из московского зоопарка).

Для каждого персонажа предусмотрен свой набор эпизодов, который и создает их грустную, но правдивую историю. Общий сюжет повествует об очередной глупости, совершенной учеными мужами и, наверное, женами. Похоже, что настоящие ученые не смотрят фильмы, не читают книги, не играют в игры, в которых показано будущее человечества. Нам повезло: 29 августа 1997 года зловещим компьютерам, созданным гениальными людьми, не удалось развязать ядерную войну (оставим это на совести создателей «Терминатора 2»). Но в будущем люди в белых халатах и прочие младшие и старшие научные сотрудники имеют все шансы очистить Вселенную от человеческого присутствия. Ведь зачем строить во всех уголках Галактики научные центры для изучения встреченных в бесконечном космосе рас (то есть, непосредственно Чужих и Хищников), как не для этого? И, конечно же, все пошло так, как надо: кровожадные Чужие сбежали, толпы Хищников примчались спасать друзей, а морские пехотинцы были вынуждены забросить соревнования по ничегонеделанию. Вот в такой теплой и душевной обстановке придется действовать игроку.

Теперь чуть ближе познакомимся с участниками этого шоу.

Чужой. В роли Чужого вы воюете, чтобы выжить. Оказывается, как и подозревали наиболее передовые умы, с помощью челюстей Чужого можно не только колоть орехи, но и весьма эффективно сражаться. А смертонос-



1

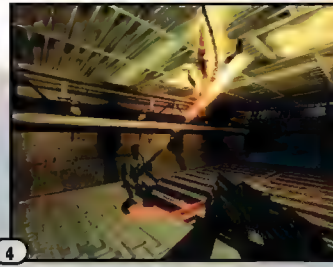


2

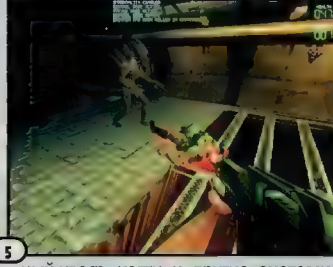
- 1 — Гори, гори, моя звезда!
- 2 — А монстры весьма недурны собой
- 3 — Взять живым? Или мертвым?
- 4 — Тепло ль тебе, девица?
- 5 — Пойман на месте преступления



3



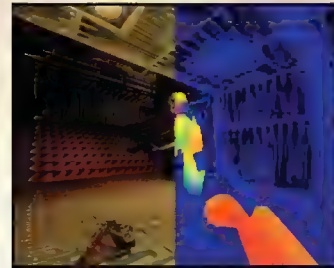
4



5

ный хвост, когти и другие анатомические особенности очень гармонично дополняют портрет убийцы от Природы. Недостаток огневой мощи компенсируется возможностью перемещаться по любым поверхностям с огромной скоростью, а уникальные способности помогут ориентироваться в узких переходах базы.

Хищник. Вашей целью является спасение соплеменника, которого захватили гнусные люди для антигуманных экспе-



риментов. И, кроме спасения друга, эта прогулка предоставляет еще один шанс поохотиться. Ваш арсенал представлен в основном большим количеством колюще-режущего оружия из самого популярного набора «Расчлени сам». А плащ невидимости и различные режимы наблюдения помогут вам найти ваших, еще подающих признаки жизни, жертв.

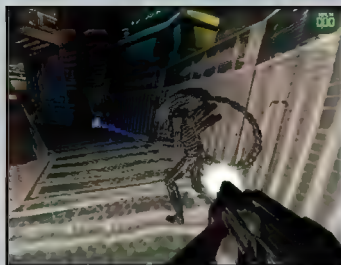
Морской пехотинец. Исследовательская база, на которой вы проходили службу, полную трудностей и лишений, таких, как внезапные перебои с пивом и отмена любимого сериала «Вавилон 90210», оказалась в самой гуще событий. С одной стороны наступают стада Чужих, с другой Хищники ищут, кого бы включить в свою коллекцию охотничьих трофеев. Одним словом, один на всех и все на одного... Поэтому все, что вам нужно сделать — это спасти свою физическую оболочку и найти дорогу домой, прорвавшись сквозь вражеские кордоны. Винтовки, огнеметы, самонаводящиеся ракеты и множество других средств, несущих успокоение мятежным душам врагов, помогут вам в этом благородном занятии.

Игра, как и абсолютное большинство новых игр, поклоняется религии Voodoo. И использование 3D-ускорителя вкупе с совершенно новым движком обещает что-то невообразимое: многополигональные миры и персонажи, персонажи, которым можно сделать пластическую операцию, отстрелив лишние части тела, особое движение в



жидкостях и газах, преломление света, уникальные физические модели для каждого героя и многое-многое другое. И, судя по всему, все это действительно так. Похоже, у Unreal появится достойный конкурент.

Итак, встречаем **Aliens vs. Predator** в конце года. На мой взгляд, эта игра может стать настоящим новогодним подарком.





Первый квест  
про  
Древнюю Русь



# АРКОНА

ВОЛШЕБНЫЙ МИР  
СЛАВЯНСКИХ МИФОВ

**ТАЙНЫ**  
**старинных летописей**  
**Древние КЛАДЫ**  
**Всесильные**  
**ЧАРОДЕИ**



Совершенно ни на что не похожее  
впечатление от атмосферы игры!



Великолепная графика,  
непревзойденное музыкальное  
сопровождение!



АРКОНА — настоящий подарок  
для любителей квестов!



**Lite** PRO

Оптовые продажи — компания "Lite PRO". E-mail: [litepro@dol.ru](mailto:litepro@dol.ru)  
Москва, тел.: (095) 765-5957.  
Санкт-Петербург, тел.: (812) 311-8312.

**Artefact**



# LEGACY OF THE WATCHERS: NIGHTFALL

«Тотальная конверсия» движка Quake 2 идет

нон-стопом и, видимо, сбавлять обороты не собирается. Не секрет, что Quake 2 не только культовая игра, но и своеобразный конструктор, из которого практически любой мало-мальски смыслящий в играх человек сможет сваять что-то «фирменное». Правда, первый восторг, когда клерались уровни, в точности воссоздающие «катакомбы» любимых школ и институтов, с противниками в виде монстров-школяров или преподавателей, уступает место более вдумчивым проектам. Нет смысла перечислять все релизы, основой которых послужил или послужит движок все того же Quake 2. Здесь и одиночные игры, и плеяда multiplayer-ориентированных релизов и многое другое.

Трансформировались противники, менялся геймплей, модифицировался игровой баланс, но сущность игры (за очень редкими исключениями) оставалась прежней — как был Quake 2 шутером от первого лица, так он им и остался. Однако вырисовываются и более смелые проекты, которые должны в значительной мере расширить игровые рамки Quake и Quake 2 и представить хорошо знакомый хит немного в иной ипостаси. Позвольте откомендовать вам **Legacy of the Watchers: Nightfall**.

Сразу заметим, что данный проект является весьма претенциозным. «Нашей целью является создание лучшей из существующих на рынке игр, созданных на базе Quake 2. Изменения и новшества, которые будут привнесены в **Legacy of the Watchers: Nightfall**, носят настолько глобальный характер, что вполне можно рассматривать данный проект как совершенно самостоятельную игру», — отзываются о своем детище разработчики. Учтите, что подобные слова неплохо бы рассмотреть под призмой здравого скепсиса, а по-сему предлагаем более приближенную к реалиям формулировку. **Legacy of the Watchers: Nightfall** — неортодоксальный Quake-проект с изрядным количеством



новведений и кардинальным изменением игрового процесса. Справедливости ради заметим, что конкуренции у **Nightfall** будет хоть отбавляй, и прицепить к себе лейбл «Best Quake Conversion» игра сможет только после того, как померяется силами с Half-Life, Daikatana, SIn. Вот там и поглядим, кто кого, а пока...

А пока конкретика. **Legacy of the Watchers: Nightfall** — adventure с минимальными элементами RPG (не более чем



**Legacy of the Watchers: Nightfall** — неортодоксальный Quake-проект с изрядным количеством нововведений и кардинальным изменением игрового процесса.

Платформа: PC

Жанр: adventure + action

Издатель:

Ward Six Entertainment

Разработчик: Vortex Q

Дата выхода: конец 1998

Интернет:

[www.wardsix.com](http://www.wardsix.com)





Нехен 2), упоминаются также и некие «стратегические пазлы», но, как видится, слово «стратегия» в данном случае — синонимом слову «головоломка». По предварительным заключениям, **Nightfall** — в первую очередь adventure, а не action, вследствие этого уместны некоторые аналогии с Ecstatica.

Вы выступаете в роли монаха, который силен не только своей верой, но и обширными знаниями в области естественных наук. Основная задача анахорета — отыскать потерянный в безмолвии веков артефакт True Cross (истинное распятие). В перспективе намечается продуманная и глубокая сюжетная линия, обилие приключений, неожиданных сценарных ходов и т.п.

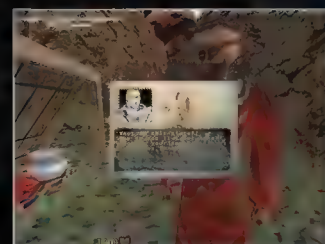
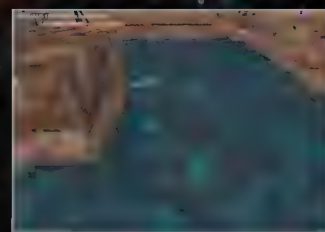
Несмотря на заметный уклон в сторону adventure, quake'овские истоки дают себя знать, и без сражений дело не обойдется. Только не ждите привычной толпы напирающих врагов, а готовьтесь к куда более интимным встречам, так как в игровом мире **Nightfall** обитает немало нейтральных и дружественных NPC, которые зачастую не прочь пообщаться с вашей персоной. Кроме этого, применять оружие имеет смысл лишь после того, как точно убедитесь, что перед вами истинный враг, так как нападение на беззащитных мирных граждан не только не поощряется, но и жестоко карается. Несмотря на эти замечания, оголять клинок придется частенько, благо игровая среда **Nightfall** населена не только праведными и благочестивыми жителями, но и джентльменами удачи. Каждый из противников обладает рядом сильных и слабых сторон, точно так же, как и любое ва-



ше оружие. Детали пока скрыты, но можно предположить, что, к примеру, некоторые монстры будут уязвимы к атаке сталью, некоторые будут страшны в ближнем бою, но беззащитны против стрел и т.п.

Кстати, о стрелах и клинках. На данный момент арсенал оружия представлен лишь мечом, луком и арбалетом, естественно, для двух последних экземпляров понадобятся стрелы. Что же, пока список выглядит скудным, но есть большая вероятность, что ближе к делу, т.е. к релизу, он расширится, в частности, появятся молоты и булавы, а также, возможно, всякие магически-религиозные штучки.

Немалую часть игры займет общение с NPC. Происходить оно будет, как во многих adventure: на выбор предлагается несколько вопросов, которые можно будет задать NPC, причем сами вопросы будут, естественно, контекстно зависеть от конкретной игровой ситуации. Собственно, такой подход стар как мир, но до сих пор вполне себя оправдывает. Количество NPC в игровой вселенной **Nightfall** достаточно велико, например, в городах можно будет встретить множество местных жителей, а la Might And Magic VI. Конечно, не факт, что вы сможете результативно пообщаться с каждым из них, но некоторые горожане запросто смогут послужить источником ценной информации и, возможно, новых заданий. Среди NPC попадаются и очень копоритные личности, которые будут весьма существенно влиять на сюжетную линию. Уже сейчас упоминается шестерка хорошо проработанных персонажей со сложными харак-



терами, уникальными способностями, оригинальными мироощущениями и целями.

Поостережемся делать стопроцентные прогнозы по поводу **Nightfall**, но некоторые предположения все же выскажем. Бесспорно, это проект обладает рядом интересных новаций, но на фоне упомянутых Half-Life и Daikatana игра выглядит бледновато и никак не тянет на «киллера». Хотя не следует забывать, что по жанру **Nightfall** в первую очередь adventure и лишь затем action, следовательно, аудитория игры будет несколько отличаться от аудитории стандартных шутеров от первого лица, и оценка, которую дадут игре заядлые любители adventure, станет наверняка иной, нежели оценка поклонников action.



## VALHALLA

**Valhalla построена на оригинальном трехмерном движке (под названием OGRE), который в высокой степени интерактивен.**

**Платформа:** PC  
**Жанр:** action/adventure  
**Издатель:** не анонсирован  
**Разработчик:** Delphic Oracle Entertainment  
**Дата выхода:**  
**Интернет:** [www.delphicoracle.com](http://www.delphicoracle.com)



**Больше** тысячи лет назад на севере Европы многие люди были озабочены только одним — дул бы ветер с берега. Причем лучше всего не просто ветер, а ураган. В противном случае в любой момент можно было ожидать ватагу удачных гостей, после визита которых на месте любого поселения могла остаться лишь горстка пепла. От нападения викингов не защищали ни высокие стены, ни глубокие рвы. Не мудрено, что прославленные и непобедимые воины, всю свою жизнь посвящавшие лишь грабежу и кутежу, со временем приобрели некий налет легендарности и послужили идеальным материалом для героев книг, фильмов и компьютерных игр. Вот и основной персонаж **Valhalla** принадлежит к этому племени.

Кстати, название игры несколько странно выглядит. Ведь **Valhalla** — название места, в которое попадают души воинов после славной смерти на поле боя и в котором продолжают заниматься своим любимым делом — битвами — на радость Одину и всей его семье. А из описания сюжета ясно, что главный герой Kjar отнюдь не спешит переселиться в загробный мир. Это самый рядовой викинг, который странствует по Мидгарду в поисках раз-

влечений — то есть ищет, кого бы убить, ограбить или сжечь в его собственном доме. Ну, и по старой традиции всех игр параллельно спасает мир от какой-то глобальной неприятности. Сам об этом не подозревая.

**Valhalla** построена на оригинальном трехмерном движке (под названием OGRE), который в высокой степени интерактивен. Разработчики явно обладают деструктивными наклонностями, поэтому особо выделяют возможность жечь дома. При этом с сожалением заявляя, что им пришлось несколько ограничить себя, так как в силу физических законов каменные здания горят очень неохотно. Движок обладает еще двумя приятными особенностями. Во-первых, мир в игре не разделен на уровни, а поэтому очень естественен. Достигается это за счет динамической загрузки отдельных его частей. Тут, правда, нас может поджидать одна неприятность — есть подозрения, что игра будет безбожно тормозить время от времени. Ведь качество картинки высоко. О поддержке (скорее, об обязательном



присутствию) 3D ускорителей, мы думаем, вы уже догадались. Во-вторых, персонажи построены с учетом анатомического строения (то есть, наличия костей) и физических законов, а поэтому выглядят очень реалистично.

Что еще есть в игре нового, необычного? Самым важным нам представляется то, что главного героя могут сопровождать до восьми спутников, управляемых которыми будет либо компьютер, либо (в случае сетевой игры) ваши друзья-товарищи. Подобная фишка в последнее время все чаще появляется в проектах ролевых и action игр, интересно было бы, наконец, попробовать ее в живую.

Советуем не выпускать это творение из вида.

СИ

## CONFLICT OF NATIONS

## Клонов

**Все же есть в игре действительно существенное отличие от ее собратьев.**

**Платформа:** PC  
**Жанр:** стратегия в реальном времени  
**Издатель:** Sega  
**Разработчик:** Sega  
**Дата выхода:** осень 1998  
**Интернет:** [www.sega.com](http://www.sega.com)



С&С сейчас развелось столько, а слово это стало настолько ругательным (безо всякой, кстати, реальной причины), что теперь каждый клонмейкер первым делом считает необходимым подчеркнуть то, что делает его игру НЕ клоном. Вот так же и разработчики из Sega особо выделяют самое главное отличие своего продукта — наличие в нем гигантских летающих голов, играющих первостепенную роль в игровом процессе. Какую же, спросит заинтригованный читатель? Сие тайна великая есмь. Восток — дело тонкое. А разработчики, пришедшие с рынка приставок, обладают весьма оригинальными наклонностями.

Если же серьезно, то данные головы, по всей видимости, представляют собой что-то вроде героев, советников или чего-то еще подобного из других стратегических игр. И нужны они для управления войсками, политикой или экономикой. Как уже было проверено, именно тщательный их подбор и является залогом победы. Против переключивания час-

ти функций на компьютер мы ничего не имеем, для стратегий в реальном времени это очень хорошо. Но выглядит все как-то... сомнительно. А может просто непривычно? Вот поиг-



раем годик-другой в японские игры... А там, глядишь, и вовсе на приставки перейдем.

Далее. Действие в **Conflict of Nations** базируется на событиях, происходивших в мире во время Первой Мировой войны и некоторое время спустя. Вам предстоит посмотреть, способны ли вы своими действиями изменить ход истории и предотвратить Вторую Мировую. На наш взгляд, проблема решается просто — надо где-нибудь к середине игры завоевать всех конкурентов и, тем самым, покончить со всеми войнами разом. Противостоять вам будут пять сверхдержав того времени (ва-



ша — шестая). Естественно, кроме военного способа уничтожения конкурентов будут доступны также экономический и политический. Но это для эстетов.

Все же есть в игре действительно существенное отличие от ее собратьев. В ней присутствует три уровня отображения карты, каждый из которых соответствует разным фазам игрового процесса. Самый общий предназначен для охвата мировой обстановки и политической возни. Средний — для ведения боевых действий. Ну, и, наконец, при заходе в отдельные города вы сможете заниматься хозяйственной деятельностью. Что ж, звучит это хорошо, ну, а как будет выглядеть, мы вскоре сможем убедиться.

Но эти головы... Бррр...

СИ



## АРКОНА

## Современность привлекает разработчиков компьютерных игр все меньше и меньше.

Действительно, разве возможно почерпнуть хоть сколько-нибудь интересный сюжет для игры из нашей тусклой действительности? Совершенно верно, это практически невозможно. Вот и изошряются разработчики, то забрасывая нас в отдаленное будущее, то перенося в стародавние времена, знакомя с полузабытыми легендами и выдвигая самые невероятные гипотезы... Приятно осознавать, что и российская история заинтересовала легкомысленных авторов игрушек, и на подходе у нас имеется целая серия игр, посвященных Древней Руси. Стратегии и RPG на древние мотивы уже буквально готовы захлестнуть нас всех своим очарованием. До недавних пор поклонникам жанра adventure оставалось лишь играть во всяческие западные игрушки, ну, а в душе каждый наверняка хотел покататься по нашим древним городам, побеседовать с героями легенд, встретиться со старыми языческими божествами. И вот, дорогие друзья, ваши желания, похоже, скоро сбудутся стараниями небольшой студии под названием «Артефакт».

Игра **Аркона** поместит вас прямоиком в Древнюю Русь, страну непонятную, но очень интересную. Вам предстоит путешествовать по деревням и городам, разгадывать голово-



ломки, беседовать со странными персонажами, выполнять их поручения и разыскивать артефакты — одним словом, заниматься всем тем, что и положено любителю adventure. Но на совершенно уникальных ландшафтах.

**Аркона** на первый взгляд, возможно, и не впечатляет, хотя игра выполнена на высоком техническом уровне — все картинки отрендерены в 3D, на экранах хватает анимации, интерфейс прост и удобен, а сама игра радует своей чистотой и красотой. Порой просто приятно постоять на холмике перед рекой, полюбоваться на пейзаж. Несмотря на то, что пока персонажи выглядят несколько безжизненно и еще не снабжены голосами, разработчики уверены в том, что игра окажется интересной многим поклонникам жанра. Будем ждать до осени.

СИ

Страна Игр СЕНТЯБРЬ 1998

Сергей АМИРДЖАНОВ

## WEST FRONT

## По всей видимости, удовлетворенная результатами продаж своей игры

East Front, TalonSoft выпускает вторую игру серии — **West Front**. Ход стандартный, да и чего еще надо поклонникам первой части? Минимум изменений плюс новые миссии.

Во второй игре серии действие будет происходить в Западной Европе и Северной Африке во время с 1940 по 1945 годы. Вам предстоит выбрать между армиями Германии, Англии и США. Кроме войск этих основных стран, на театре боевых действий присутствуют также части Канады, Южной Африки, Австралии, Франции, Норвегии, Голландии... То есть, никто не забыт. Всего существует более пятидесяти миссий, объединенных в несколько кампаний.

Разработчики обещают несколько новых черт плюс кучу усовершенствований. Во-первых, изменениям подвергнется система развития кампании в зависимости от результатов прохождения миссий. Во-вторых, на недостижимую высоту поднимется AI. Появится куча новых типов поверхности, в том числе и прибрежная полоса. А к ней — новые виды войск: амфибии, позволяющие высаживать десант с моря. А высадка эта будет прикрываться огнем артиллерии, не отраженной на карте. Плюс новые принципы скорости передвижения боевых частей и системы их снабжения. Плюс поддержка с воздуха. Плюс... И ни о чем из этого списка разработчики не говорят под-

**Разработчики обещают несколько новых черт плюс кучу усовершенствований.**

Платформа: PC  
Жанр: wargame  
Издатель: не анонсирован  
Разработчик: TalonSoft  
Дата выхода: осень 1998  
Интернет:  
[www.talonsoft.com](http://www.talonsoft.com)



робно.

Интерфейс также претерпел некоторые изменения — появилась возможность передвигать разом всю группировку. Удобство данной функции можно проверить только на практике. Поэтому от оценок пока воздержимся.

Графика симпатична, да вы и сами можете ее оценить по скриншотам. Требуемая модой трехмерность присутствует, а больше ничего и не надо.

Мультиплеер по полной программе: до 16 человек с возможностью поделиться на две группы численностью по



восемь человек на сторону. Как при помощи Интернет, так и LAN.

Ждем осени.

СИ

Сергей ДОЛИНСКИЙ, Дмитрий ПЛАТОНОВ



## PEOPLE'S GENERAL

## В рядах

Генералов очередное пополнение. Неутомимая SSI, широко известная чередой игр-близнецов из серии пошаговых wargame, не так давно начала новую серию — Living Battlefield (первой игрой серии был Panzer General II). Игры данного производителя обладают какой-то мистической привлекательностью — ведь вроде ничего нового в них нет, реализма нет, сложности и многоплановости тоже нет, графика симпатичная, но без особых изысков. А, тем не менее, они расходятся сотнями тысяч копий. Грех этим не воспользоваться.

Сценарий очередного Генерала для российских геймеров представляет особый интерес. Ведь нам предстоит дать отпор подлым китайским захватчикам! Да-да, в 2005 году Россия настолько ослабла, что злоеващая Китайская Коммунистическая Империя Зла решила оттяпать от нее богатую ресурсами Сибирь. И плотненько заселить ее своим давно превывисшим миллиард человек населением. Но стоящие на страже справедливости и порядка доблестные американцы (Всем встать! На звездно-полосатый флаг равняйся! Смирно!!!) не дремали и тотчас же заключили с нами военно-политический союз. И вот теперь плечом к плечу с Билами и Бобами наши Иваны дадут отпор красной заразе.

М-да...

**Сценарий очередного Генерала для российских геймеров представляет особый интерес.**

Платформа: PC  
Жанр: стратегия  
Издатель: SSI  
Разработчик: SSI  
Дата выхода: осень 1998  
Интернет:  
[www.ssionline.com](http://www.ssionline.com)



Ну, да ладно. Сущность игрового процесса изменений практически не претерпела. Все отличия от PG II сосредоточены в боевой технике. Она вполне современна и даже более того — добавлены несколько видов, которые должны появиться, если следовать теперешним тенденциям развития военной науки. Есть, правда, и кое-что новое: обещана более сложная система отдачи конкретной части приказа. Вот только подробности пока неизвестны.

Что еще? Графика, опять же, практически без изменений — все та же псевдотрехмерность в 16 битном цвете. Что нормально. Мультиплеер несколько урезанный: четыре человека по локальной сети, модем или игра по почте. Для пошаговых стратегий данный набор оптимален.

Вот, собственно, и все.

Очередная игра для нашей коллекции. И несколько десятков часов потерянного времени. Но попробуй, не играй...

СИ

## MACHINES

## Все было

хорошо. Человечество уверенно шло по пути научно-технического прогресса, и вот уже на горизонте забрезжила перспектива освоения дальнего космоса. С целью поиска и подготовки планет к колонизации были созданы самовоспроизводящиеся роботизированные машины-исследователи, которые были разосланы во все стороны. И их миссия увенчалась успехом: были найдены четыре планеты, пригодных для колонизации. На них развернулись базы, и машины подготовили все для встречи своих создателей. Включая приветственные транспаранты.

Но вот незадача — спустя некоторое время после отправки исследовательских кораблей человечество уничтожило себя в разрушительной войне. И затерянные в глубинах космоса колонии роботов никогда не дождутся тех, кто их породил...

Сотрем набегавшую слезу и посмотрим, что

**Machines имеют шансы заслужить наше внимание.**

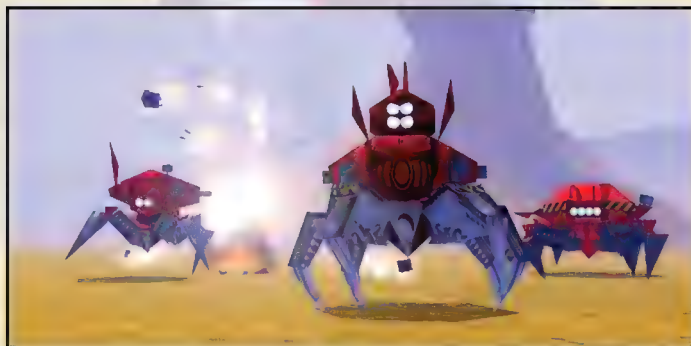
Платформа: PC  
Жанр: action/strategy  
Издатель: Acclaim  
Разработчик: Charybdis  
Дата выхода: осень 1998  
Интернет:  
[www.acclaimnation.com](http://www.acclaimnation.com)



изменять окружающую среду. Все это под непрерывным огнем. Насколько мы поняли, выбор роботов достаточно велик, что позволит каждому подобрать свою манеру ведения боевых действий — сделать ли ставку на быстрые наскоки легких роботов или же раздавить базу противника медленным наступлением бронированных монстров. Естественно, с Чапаевым на лихом шагоходе во главе. С дальней целью очистить космос от инакомыслящих машин.

Ну, что ж, данный сектор рынка пока не перенасыщен, поэтому **Machines** имеют шансы заслужить наше внимание. Тем более что пока выглядят вполне достойно.

СИ



нас ждет на сей раз. Очередной гибрид RTS с action a la Battlezone. С очень недурной, забавной графикой. Естественно, с видом как от третьего (для управления), так и от первого (для сражений) лица. Откуда сражения, спросите вы? Все очень просто — роботы повторили путь людей и завязали войну. Промеж собой. Непонятно, правда, зачем. Разработчики упоминают о развившихся у машин почти человеческих чувствах. Видно, самыми первыми появились вздорность, мелочность и зависть. И вот, пожалуйста — вам предстоит строить базы, вести исследования, добывать ресурсы и





## GUNMETAL

## Разработчики

**К обычным  
разновидностям  
добавлен режим  
с разделенным  
экраном.**

Платформа: PC  
Жанр: action с элементами стратегии  
Издатель: не анонсирован  
Разработчик: Mad Genius  
Дата выхода: 1999  
Интернет:  
[www.madgenius.com](http://www.madgenius.com)



**Gunmetal** с гордым видом заявляют, что их игра будет продолжателем дела Car Wars. Признаемся честно, шедевра с таким названием мы припомнить так и не смогли. Но сразу становится ясна сущность нового продукта: битвы между бронированными машинками, утыканными разнообразными средствами уничтожения как еж иголками.

Поскольку количество игр из жанра action превысило все разумные пределы, а попытки еще улучшить графику могут окончательно разорить большинство геймеров, создателям новых шедевров для привлечения к себе внимания приходится изощряться над содержательной частью продукта. Самым простым вариантом является введение «элементов стратегии». Как это выглядит в рассматриваемом случае? Без особых изысков и сложностей. Игра разбита на двадцать семь миссий, результатом выполнения каждой из которых будет денежная награда и доступ к более продвинутому виду вооружения и других полезных устройств. Так вот, стратегия заключается в том, что вы мучительно пытаетесь сделать выбор между очень большой бомбой, способной смести любое количество врагов в до-

ли секунды (но только один раз) и пятом куда менее мощных ракет (позволяющих растянуть удовольствие надолго). А вы на что рассчитывали?

Естественно, мы несколько утрируем. Разработчики постарались на славу, и каждый раз пе-



ред игроком будет стоять сложная, но увлекательная задача по оснащению своего средства передвижения оружием, броней, двигателем и тому подобными финтифлюшками. Естественно, в разных миссиях будут необходимы разные конфигурации боевой техники — от быстрого, но легковооруженного и слабо бронированного разведчика до практи-



чески неподвижной, но тяжело бронированной и хорошо вооруженной крепости. Так что пошевелить мозгами все-таки придется. Плюс разработчики обещают нетривиальные задания, не сводящиеся к тотальному дестрою.

Ну, и под финиш о самом важном для action — о графике. Все выглядит хорошо, обещается поддержка 3D ускорителей.

Да, и еще. Можно было бы и умолчать обо всех видах многопользовательской игры (ведь это в жанре стандарт), но все же пар слов и о ней: к обычным разновидностям добавлен режим с разделенным экраном. В последнее время он встречается нечасто, но здесь есть.

В целом не самая худшая игра. Но сколько их...

СИ

## COMBAT MISSION

## Первоначально

**Создатели Combat Mission собираются даже несколько углубить степень трехмерности своего творения: камеру можно будет не только двигать и вращать, но и наклонять под любым углом.**

Платформа: PC  
Жанр: wargame  
Издатель: не анонсирован  
Разработчик: Big Time Software  
Дата выхода: весна 1999  
Интернет:  
[www.bigtimesoftware.com](http://www.bigtimesoftware.com)

**Combat Mission** замыслился как компьютерный вариант настольной игры Squad Leader. Но разработчики так и не смогли договориться с держателями лицензии из Avalone Hill, и формально новая игра не может иметь ничего общего с настольным прототипом. А посему разработчикам предстоит изрядно поломать головы — поди убери то, из чего, собственно, все и состоит. Естественно, суть происходящего при этом должна остаться все та же: пошаговый wargame тактического уровня с событиями, происходившими во время Второй Мировой войны.

При создании **Combat Mission** применен подход, названный ведущим девелопером Charles Moylan «preplot system». В других играх данного жанра нечто подобное уже применялось и называлось «simultaneous turn execution». Суть же в том, что ход делится на две фазы: в первой игрок спокойно отдаст

своим войскам приказ — куда пойти, в кого выстрелить. Затем он жмет на кнопку и в течение шестидесяти секунд смотрит, как его доблестные солдаты с блеском проваливают гениальный план своего главнокомандующего. Данный подход, с одной стороны, не зас-

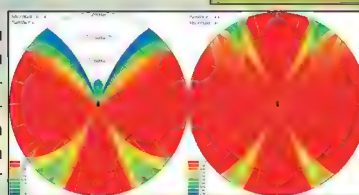


рести...

Несомненным плюсом новой игры является то, что в отличие от основной массы игр данного жанра она будет полностью трехмерной. Помнится, в Incubation это пришлось как нельзя кстати. Причем создатели **Combat Mission** собираются даже несколько углубить степень трехмерности своего творения: камеру можно будет не только двигать и вращать, но и наклонять под любым углом. А также приближать и удалять. Каждый шестидесятисекундный «активный» период можно будет записывать с целью последующего внимательного изучения всего произошедшего на немалом поле боя. Таким образом, ни одна мелочь не ускользнет от тщательного анализа. Увы, пока качество графики не вызывает бешеного восторга, но времени у разработчиков очень много, и все может быть исправлено.

Ну, что ж, проект выглядит достаточно соблазнительно, хотя судьба его пока неясна — издателя-то ведь нет.

СИ





Джойстики, геймпады, рули и педали от Thrustmaster, CH, Saitek, Logitech, Microsoft, Gravis

Самый большой в Москве выбор игр для PC от зарубежных и российских издателей.

Самый большой в Москве выбор игровой литературы. Книжки, журналы на русском и английском языках.

Игры и аксессуары для портативных игровых систем Game Boy и Game Gear.

Самая мощная телевизионная игровая приставка — Nintendo 64. Большой выбор игр и аксессуаров.

3D-акселераторы. Звуковые платы для PC. MIDI-клавиатуры. Большой выбор активных колонок.

Игровые приставки Sony PlayStation PAL и NTSC. Игры, карты памяти, джойстики, рули, световые пистолеты и другие аксессуары.

Развивающее и обучающее программное обеспечение на русском языке. Энциклопедии, виртуальные галереи, переводчики и многое другое.



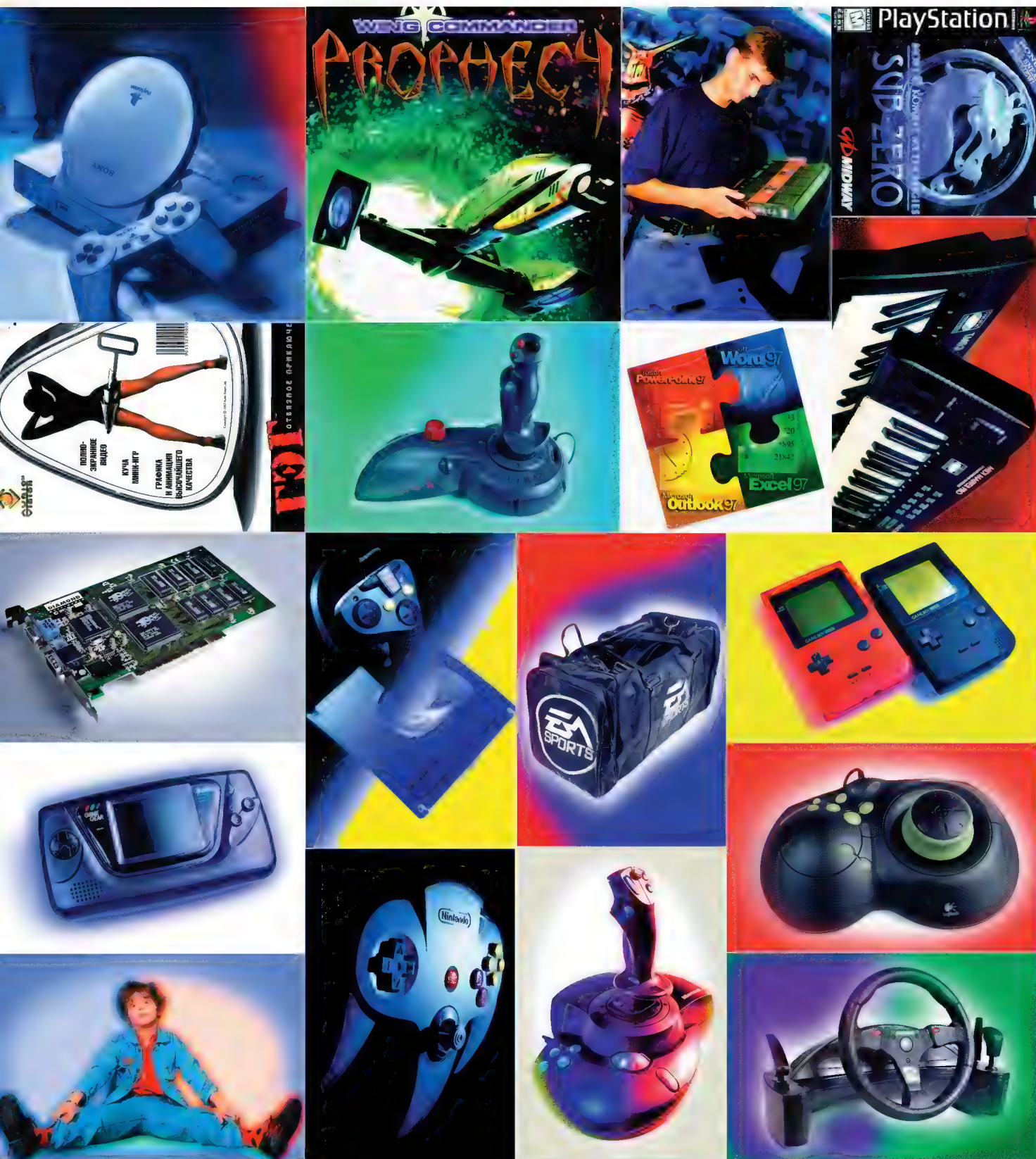
магазин игрушек

**ВЫРАСТАЙ-КА**

**Тел.: 924-0609**

Улица Петровка, дом 16, станции метро "Театральная", "Охотный Ряд".





**отдел компьютерных и видео игр**  
**GAME LAND**

<http://www.gameland.ru>

**На пересечении Петровки и Столешникова переулка.**



## LODE RUNNER 2

**Теперь игра состоит из 75 уровней, разделенных на 5 миров, в которых будут встречаться более 60 элементов...**

**Платформа:** PC  
**Жанр:** action  
**Издатель:** GT Interactive  
**Разработчик:** Presage Software  
**Дата выхода:** август 1998  
**Интернет:**  
[www.gtgames.com](http://www.gtgames.com)



**Помните** ли вы свои первые слова по поводу очередной порции манной каши? А первое посещение концерта супер-группы «Адский мусоропровод»? Или первый просмотр мелодрамы «Кровавая могила смерти, полная крови»? А помните ли вы свою первую компьютерную игру? Игру, которая действительно захватила вас? Для многих людей этой игрой был **Lode Runner**.

Поиски сокровищ, стремительные бегства от монстров, оберегающих последние оставшиеся клады, узкие лестницы и крутые обрывы... Все было в этой игре. И многие трудовые коллективы, классы учащихся и даже экипажи космических кораблей, и агрономы на арктических станциях провели многие часы бегая, карабкаясь и перепрыгивая различные коварные ловушки. Графика в те золотые времена не находилась на первом месте, но игра показала, что компьютеры могут быть интересными не только любителям быстрого счета. Первоначально, в 1983 году, игра была представлена на Apple II, а затем распространилась на другие платформы (в том числе, на Spectrum и даже на чудо советской микроэлектроники — БК).

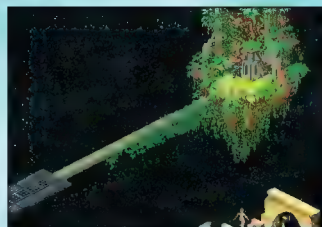
И к 15-ой годовщине выхода игры всех времен и народов Presage Software и GT Interactive решили выпустить продолжение. Сюжет игры будет похож на сюжет первой части, как две капли пива из одной кружки: в



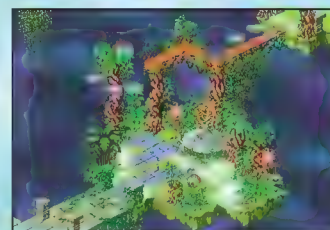
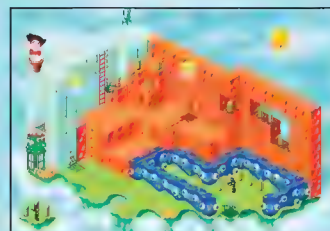
как прозрачность, преломление и многие другие, обещают самым положительным образом сказаться на графике игры. Но самое главное отличие заключается в движении игры. На этот раз игра будет полностью трехмерна, и изометрический вид (помните Diablo?) сменит статический двухмерный вид первой части.

Все это говорит о том, что если игра получится такой, какой обещают создатели, а скриншоты только подкрепляют эту уверенность, то успех ей обеспечен.

СИ



качестве героя вы должны путешествовать по различным уровням, собирая золото, решая головоломки и спасаясь от зловредных аборигенов. Теперь игра состоит из 75 уровней, разделенных на 5 миров, в которых будут встречаться более 60 элементов, с которыми придется взаимодействовать игроку: от различных мин, бомб и лазеров до ключей, дверей и кучи других вещей. Разумеется, в игре будет использоваться 16-bit графика и 16-bit звук (предусмотрена поддержка Q-sound). Различные оптические эффекты, та-



## SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 2

**...А ведь** японцы любят быструю езду ничуть не меньше русских. Однако Курильские острова они заполнить никак не могут, а своей территории для гонок катастрофически не хватает. Вот и гоняют настоящие японцы на виртуальных автомобилях по виртуальным трассам. И новая игра от Sega обещает порадовать не только их, но и всех ценителей жанра автомобильных гонок.

**Имеет все шансы стать популярной среди любителей хороших гонок.**

**Платформа:** PC  
**Жанр:** автогонки  
**Издатель:** Sega PC  
**Разработчик:** Sega Entertainment  
**Требования к компьютеру:** P-133, 16 Mb RAM, 2x CDD, Sound Blaster 16, Win'95  
**Дата выхода:** ноябрь 1998  
**Интернет:** [www.sega.com](http://www.sega.com)

**Sega Rally Championship 2** представляет собой, как нетрудно догадаться, продолжение вышедшей в 1995 году первой части Sega Rally Championship. И игра обещает быть достойной своего именитого родственника.

Игроку предоставляется выбор из шести машин, а если он будет хорошо себя вести, то ему откроется тайна еще двух секретных железных коней. Получив в свое распоряжение какой-нибудь автомобиль, игрок может преобразить его, как заправский автослесарь-волшебник. Изменить можно практически все характеристики: от тормозов, которые придумали трусы, и подвесок до коробки передач, которые придумали уже более смелые люди. В итоге, после того, как машина будет подготовлена к гонкам, даже родной механик может не узнать в ней свое детище и утопиться с горя в машинном масле.

Но оставим лирику. Попрощавшись с родными и близкими, игрок выходит на

трассу. Гонка не будет спокойной поездкой под щебетание птиц при полной Луне. Это будет настоящая борьба с соперниками и непредсказуемой суровой природой, которая покажет себя во всей красе четырех времен года и в шести совершенно различных географических местностях. В отличие от российских дорог, которые во всей России одинакового, не буду уточнять какого, качества, дороги в игре будут сильно различаться. Дорожное покрытие на разных уровнях будет совпадать примерно так же, как совпадают изображения пингвина-альбиноса и мыши-полевки, болеющей насморком.

Наблюдать за всеми безобразиями, творящимися на дороге, можно будет с двух стандартных позиций: из кабины и сзади-сверху машины. А наблюдать, судя по всему, есть за чем: графика, отражающая все детали, как обещает разработчик, с применением Direct3D, будет чрезвычайно правдоподобной.

Ну и, конечно, в игре присутствует мультиплеер, при помощи которого можно замеча-



тельно поиздеваться на трассе над лучшими друзьями или соседом-гаишником.

В целом игра обещает получиться весьма хорошей и имеет все шансы стать популярной среди любителей хороших гонок.

СИ





## WILD 9

Вот уже почти три года как американ-

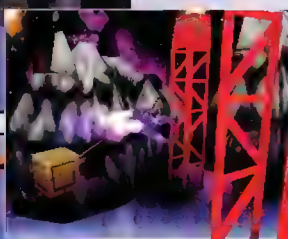
**Прикольная, веселая, красивая и выполненная на должном уровне игра всегда придется по душе.**

Платформа: PS  
Жанр: 3D-платформа  
Издатель: Interplay  
Разработчик:  
Shiny Entertainment  
Дата выхода: осень 1998  
Интернет: [www.shiny.com](http://www.shiny.com)



ская компания Shiny Entertainment, прославившаяся MDK и играми серии Earthworm Jim, разрабатывает, эксклюзивно для PS, игрушку **Wild 9**. Все разрабатывает и разрабатывает, а закончить ее и выпустить никак вот не может. Есть, конечно, некоторые игры, в основном на PC, которые не появлялись еще более долгое время, Mechwarrior 2, к примеру, но это не оправдание для Shiny. Ждать никто не любит. Теперь игра, наконец, близка к завершению и появиться должна где-то в октябре. А такая страшная задержка продукта была объяснена очень просто. Мол, команда, работавшая над игрой, всю жизнь только двухмерные платформы и делала, а трехмерные делать у них поначалу получалось плохо. На привыкание ушло время, потом были поиски новых, более сведущих в 3D кадров. А когда таковые нашлись, то начались различные эксперименты с игрой, мысли, делать ли ее полностью трехмерной и так далее, все в том же духе. На все это вот три года и ушло. Забавно, не правда ли? Время бежит...

Чем же все-таки интересна долго ожидаемая **Wild 9**? Ну, вот хотя бы такой вещью, как графика. Игра очень красива, красочна, все объекты просто прекрасно анимированы (другого от создателя Earthworm Jim, также богатого анимацией, никто и не ждал). Уже сейчас видно, что проработка персонажей выполнена на очень высо-

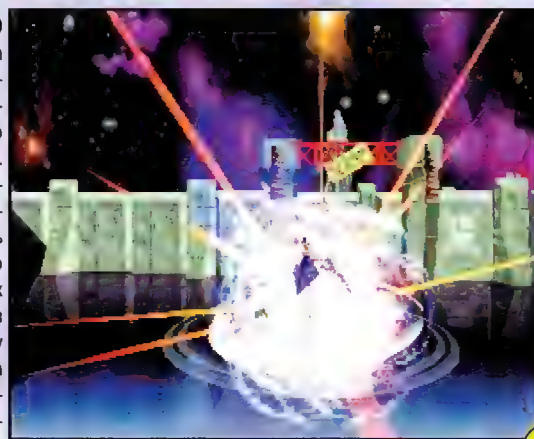


ком уровне. На таком высоком, что предполагается выпустить на основе игры мультфильм и комиксы с персонажами **Wild 9**, а также игрушки (не видеоигрушки, а

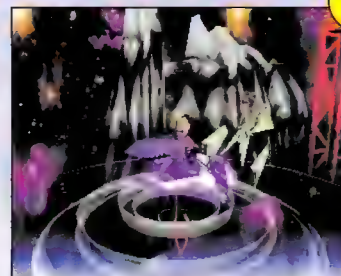
пластмассовые, в которые играют дети и некоторые считающие себя взрослыми). Производством игрушек займется известная Playmates Toys, подразделение которой под названием Playmates Interactive еще и игры издает (хобби, по-видимому).

Сюжет **Wild 9** находится на уровне стандартного американского детского мультфильма. Главный герой — подросток из двадцать первого века по имени Wex Major (у них в будущем что, у всех такого типа имена?), неизвестно каким образом попавший в галактику Андромеда (Andromeda Ga-laxy). Понятное дело, что там правят разные нехорошие субъекты, на этот раз объединившиеся в организацию LEGM, что расшифровывается как Little Evil Green Men (Маленькие Злобные Зеленые Человечки). Звучит угрожающе. С такими сражаются, в основном, только по пьяни. Главарь LEGM — Karn, злобное существо, помешанное на уничтожении вселенной. А Wex'у, пропутешествовав через 13 уровней игры и встретив восьмерых друзей (итого **Wild 9**) с разных планет, нарушит все его планы. Поможет ему в этом (кроме друзей) мощнейшее оружие под названием The Rig, поджаривающее всех врагов со страшной силой. Вообще, говоря об убийствах, следует заметить, что, как ни парадоксально, количество способов устранения противников огромно. Можно их поджаривать, убивать током, сбрасывать на шипы и так далее. Разработчики заявляют, что они попытались записать в игру столько видов смертей, сколько им вообще известно. А вроде бы почти детская игра, мультики всякие там...

Окончательные выводы можно будет делать только осенью, а если игру опять отложат, то можно будет сделать некоторые выводы о разработчиках из Shiny. Проект очень интересен. Прикольная, веселая, кра-



105



сивая и выполненная на должном уровне игра всегда придется по душе.



## APOCALYPSE

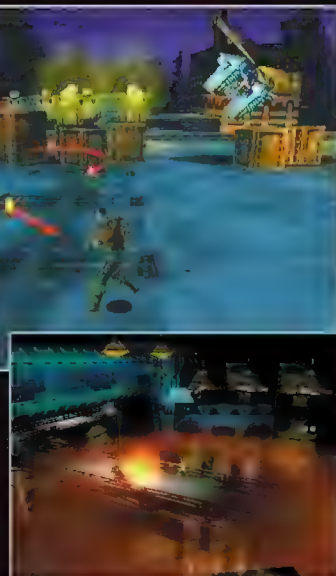
**Apocalypse — это на сегодняшний день вершина очень популярного жанра.**

**Платформа:** PlayStation  
**Жанр:** action  
**Издатель:** Activision  
**Разработчик:** Activision  
**Дата выхода:** октябрь 1998  
**Интернет:**  
[www.activision.com](http://www.activision.com)

**В скором** времени мы станем свидетелями одного весьма крупного события в мире видеоигр. А именно — выхода долгожданной игры **Apocalypse** от Activision. Это первый в истории игровой проект, созданный при участии звезды кинематографа первой величины, и при этом не базирующийся ни на какой лицензии к кинофильму. Проект самостоятельный и отнюдь не являющийся сувенирным довеском к какому-нибудь нашумевшему боевику. Ведь не секрет, что именно так гиганты киноиндустрии относятся к переносу своих блокбастеров в интерактивный формат. Придут, мол, люди, посмотрят кино, в магазин и купят чего-нибудь. Кепку, майку, диск с саундтреком или с игрой... Что, соответственно, принесет доход и рассчитано исключительно на собственную «одноразовость». Посему о качестве можно и не заботиться — ведь в игре есть (подумать только!) видеоролики из кинокартины. А потом господа-издатели из многочисленных спателлитов крупных киностудий спрашивают, почему у Warcraft или Super Mario продажи достигают миллионов копий, а у их замечательных игр — далеки от таких высот? Activision, похоже, нашла правильное лекарство от «звездной болезни», охватившей игровую индустрию. Эта компания изобрела замечательный ход, который, кстати говоря, вполне может в случае удачного своего воплощения в корне изменить все отношения в индустрии развлечения. Activision просто взяла и пригласила на главную роль в своей очередной игре крупную голливудскую звезду, а именно, Брюса Уиллиса. Причем в данном случае это значило не то, что компания получала право пользоваться его именем или приближенным вариантом внешности в игре, а то, что

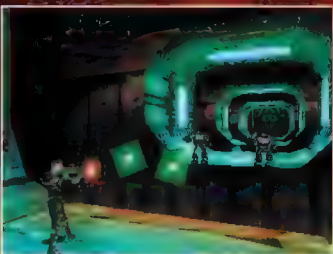
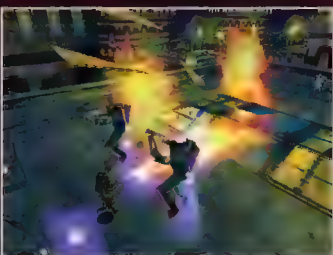
Брюс будет участвовать в ее создании — сниматься в видеороликах, позволять снимать с себя мерки, озвучивать диалоги и так далее. Иными словами, для Activision ему пришлось порядочно пора-

ботать. Первоначально идея игры была весьма сложна — в жанровом промежутке между боевиком и симулятором шпiona создатели игры надумали поместить двух героев: собственно игрока, от чьего лица ведется все повествование, и его бравого напарника, которым должен был стать сам Уиллис. Планировалось включить все варианты командной игры и снабдить электронного Брюса сильнейшим искусственным интеллектом, который позволил бы ему адекватно реагировать на все игровые ситуации. Первые команды разработчиков работали именно над этой концепцией и немало преуспели, в том числе засняв и несколько весьма впечатляющих эпизодов с участием звезды для видеороликов в игре. Начали появляться скриншоты, первые картинки уровней, статьи в прессе с весьма осторожными отзывами о рабочих версиях. Практически сразу после перенесения даты выхода стало ясно, что именно не получается у создателей **Apocalypse**. У них не получался Брюс, а точнее, его электронная начинка. Создание такого механизма AI, который был бы способен работать в игровом мире на равных с игроком, оказалось пока что непосильной задачей. Разгневанная Activision несколько раз пыталась реанимировать этот вариант проекта, увольняя дизайнеров и перетасовывая команду разработчиков, однако в результате так ничего и не добились. Судьба проекта повисла в воздухе, а убытки, понесенные издателем, грозили оказаться огромными, ведь к этому времени на «раскрутку» игры были потрачены немалые

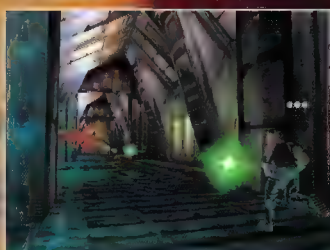
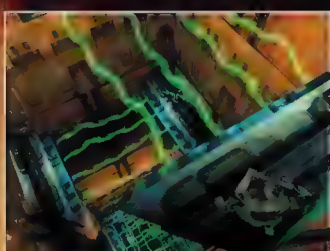
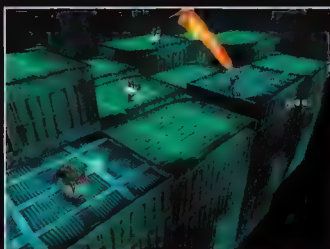
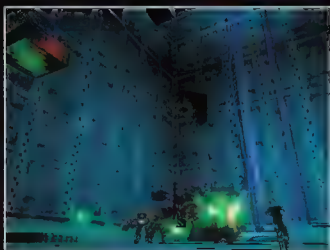
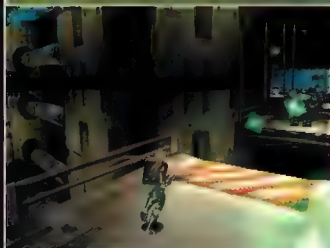


денеги. Тут-то на сцене появился еще один участник. Закончив в прошлом году перенос суперхита от Shiny Entertainment MDK на PlayStation, компания Neversoft занялась поисками издателя для своих собственных игровых проектов. Разработчики из Neversoft были настолько увлечены концепцией MDK, что намеревались пустить примерно по тому же пути и свою собственную игру. Создав ряд впечатляющих графических библиотек, они обратились к Activision, которая внезапно поняла, каким образом можно избавиться от проблем при создании **Apocalypse**. Вскоре все было решено, и Neversoft занялась созданием **Apocalypse** практически с нуля. Потому как игра вернулась в чисто боевикое аркадное русло и превратилась в стрелку от третьего лица. А главным героем стал известный всем супермен.

Я не напрасно напомнил вам об истории Neversoft, потому как именно MDK по всем параметрам находится ближе всех других игр к **Apocalypse**. Ведь игра сочетает в себе все основные достоинства творения Shiny — быстроту, легкость управления и обилие, скажем даже, изобилие стрельбы по противникам. Есть в **Apocalypse** и особая атмосфера, заставляющая вас в десять раз активнее крушить и уничтожать все вокруг, будывая азарт и желание не просто тупо расстреливать врагов, медленно и потер-







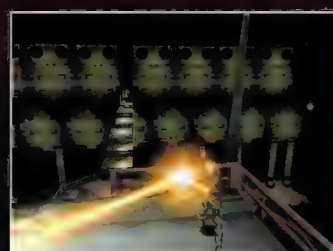
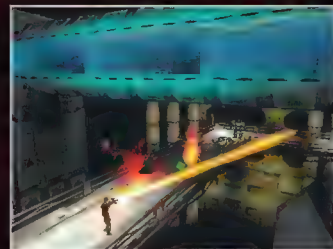
мешаясь от уровня к уровню, а стремление уничтожать противника красиво и артистично. Буквально все в **Apocalypso** работает именно на реализацию этой стороны игрового процесса. Враги в игре — совсем не те, что вы привыкли видеть в обычных платформерах, стрелялках и Crash Bandicoot'ах. Здесь их скорее приминаешь просто за предметы, которые можно эффектно уничтожить. И это совсем не значит, что они тупы или слабы. Напротив, с некоторыми монстрами, особенно когда их количество переваливает за несколько десятков на одной арене, весьма и весьма трудно бороться. Простота такая идея: вы в этом мире — самый-самый крутой парень, который способен пачками расстреливать злодеев и умудряется выжить в практически любой ситуации, и это замечательно.

**Apocalypso** — единственная «звездная игра», создатель которой подошел к своему творению со всей серьезностью. Судя по нескольким уровням игры, показанным нам, в Neversoft занимались отнюдь не украшательством главного героя и раздуванием помпезности его участия в игре, а делали весьма хорошую работу. Игра, конечно, очень похожа на MDK, но в то же время ее нельзя назвать клоном — слишком хорош дизайн уровней, чересчур отличны палитры, иначе использовано оружие, и в результате игра производит совершенно иное впечатление. Пожалуй, даже большее, чем от MDK. Эйфория, захватывающая игрока в тот момент, когда из огнемета появляется столб совершенно уникального яркого полигонального пламени и когда бегающие вокруг монстры мгновенно превращаются в бегущие тудасода факелы, когда стена огня вокруг героя превращает всех противников в горстки пепла, не сравнима ни с какими победами над боссами в MDK. Еще одна замечательная деталь — абсолютно различные уровни. В процессе своих приключений Trey Kinsaidе, а именно так зовут главного героя, будет попадать поочередно в интереснейшие места — от большой классической тюрьмы до кладбища, от военного завода до крыш небоскребов неизвестного города, от искусно проложенных подземных ходов неподалеку от канализации до космических кораблей пришельцев. Среди других достоинств — ночные клубы и бары, с легким налетом déjà vu от Duke Nukem. Уровни трехмерны, все объекты построены из полигонов, снабженных радужным разнообразием текстур. Однако возможностей для абсолютно свободного исследования у вас не будет, поскольку, как и в MDK, большая часть прохождения игры совершенно линейна, а любой уровень состоит из нескольких (десятков) арен со всяческими декорациями, соединенными длинными и по-

рой извилистыми коридорами, тоннелями или переулками. Разветвлений и тупиков, соответственно, практически нет. Таким образом вас заставляют думать, в основном, о тактике выживания, а не о тактике нажима кнопки и открывания дверей, что? вообще говоря, очень приятно. Ведь стандартный принцип 3D Action, которого придерживаются и многочисленные соратники Лары Крофт и Ко, уже порядком поднадоело. **Apocalypso** здесь показывает свое истинное лицо — несмотря на сюжет, отличного культового героя и трехмерность, игра является шутером и только шутером. За что ей огромное спасибо. Легкие элементы головоломок вы встретите лишь в процессе борьбы с боссами, с некоторыми из которых придется изрядно повозиться. Приятно то, что все боссы наделены изысканной индивидуальностью, практически той же, что и элегантные ребята-плохиши из MDK.

Вот передо мной лежит стандартный геймпад PlayStation, это, признаться, довольно-таки убогое творение, играть с которым одинаково неудобно практически во все игры. Стоит вспомнить хотя бы обязательный сыняк на кончике большого пальца после увлекательной игры в какой-нибудь очередной шедевр. Выход аналогового контроллера и, в конце концов, Dual Shock'a несколько ослабил проблему, однако мне бы никогда и в голову не пришло, что улучшить ощущения от управления игрой можно безо всякой смены джойпада. И добиться этого смогли, честь им и хвала, разработчики **Apocalypso**. В стандартном шутере, как правило, из кнопок на правой панели PlayStation'овского джойпада задействованы лишь две или три. При этом вам постоянно требуется вспоминать, какая из них что обозначает. Какая нужна для выпуска ракет, какая — для выстрела из пулемета и так далее. В то же время главная проблема любой игры от третьего лица — необходимость поворачивать героя каждый раз, когда вы хотите выстрелить по мишени или хотя бы куда-нибудь пойти. Зачастую в играх этот момент в управлении становится главной головной болью, поскольку герой просто не успевает повернуться в нужную сторону, следуя вашим командам, и заканчивает свою жизнь значительно раньше, чем этого хотелось бы. Попятное дело, что в процессе разработки **Apocalypso** Neversoft также столкнулась с этой проблемой. И решила ее, ох, каким замечательным способом. Вместо того чтобы назначать каждому квадрату и треугольнику свои собственные функции, Neversoft попросту заставила их всех выполнять одну функцию — вести огонь. Только в разных направлениях. Нажмите треугольник, и герой будет стрелять вперед, круг — и он повернется, чтобы вести огонь направо, квадрат — налево, крест — назад. Чтобы стрелять наискосок, необходимо только нажать две кнопки, соответствующие ближайшим направлениям, одновременно. Вот и вся задумка, которая обращается, в результате, в гигантское преимущество в управлении героем. Соответственно, shift'ам достается задание менять оружие, а стандартные курсорные клавиши просто послужат вам в беге, а не в поворотах.

Помимо прочих достоинств, **Apocalypso** обладает еще и завидной графикой. Несмотря на то, что уровни в игре весьма велики, разнообразие объектов и строений на них просто поражает, а спецэффекты (тот же полигонный огонь с анимированной текстурой) приводят в восторг. Честно говоря, по сравнению даже с последними новшествами в области графических наворотов на PlayStation, **Apocalypso** выглядит очень ново и привлекательно. Кстати говоря, анима-



рованные текстуры не пользуются популярностью среди разработчиков на PlayStation именно потому, что они занимают чрезмерно большие объемы памяти, что не позволяет создавать крупные уровни. Как ни странно, для Neversoft и эта проблема — не проблема. Эти ребята, видимо, решили, что уровни будут большими. И точка. Замечательнее всего то, что их решение проблемы, как всегда, оказалось простым. Уровни подгружаются в память «на лету» в процессе прохождения. Что, между прочим, совершенно не сказывается на скорости игрового процесса. По крайней мере, не в той версии, что мы видели. Более того, этот подход дал разработчикам возможность совершить еще одну маленькую революцию в жанре — включить в трехмерные элементы и структуры уровней фрагменты видеозаписи. Представьте себе, что на одном из уровней Брюс (простите, Трей) попадет в темный коридор, выложенный из нескольких сотен телеэкранов, на которых, разумеется, будет транслироваться музыкальный клип. А сколько радости может доставить гигантский экран на стене одного из небоскребов с трансляцией живого концерта поп-звезды? Представьте себе, как это весело уничтожать монстров под веселую заводную музыку, да еще и временами поглядывая на исполнителя. Кстати, Activision, в своей страсти заманивания звезд в игру, пригласила поучаствовать в ней достаточно известную в Америке альтернативную звездочку по имени Рое, которая специально для **Apocalypso** записала новый сингл под названием Control. Activision уже выпустила клип на MTV, и, надо сказать, это один из лучших клипов на моей памяти. Надеюсь, что вам удастся взглянуть на него в ближайшем будущем. Рое участвует и в видеороликах, заново снятых для игры, которых в **Apocalypso** будет порядка 10-15 минут. Мало. Но какого качества! Это вам не просто тупое FMV, а полностью оцифрованный анимационный фильм. В нем снялись живые артисты, которые затем при помощи сложнейшего оборудования при помощи motion capture были перенесены в виртуальный мир, и в процессе сами превратились в анимацию. Поверьте моему слову, там есть на что посмотреть...

**Apocalypso** — это на сегодняшний день вершина очень популярного жанра. Игра, которая обещает всем нам основательную встряску. Игра, которая может оказаться хитом на все времена, потому что в ней гармонично сочетаются все компоненты успеха — правильный герой, правильные уровни, правильные монстры, правильное оружие, правильная графика и музыка, чуткий маркетинг и убийственная реклама. Действительно, событие.



## SHADOW MADNESS

PS

Страна Игр СЕНТЯБРЬ 1998

Дмитрий ЭСТРИН

## Игровой процесс до боли похож на Final Fantasy VII.

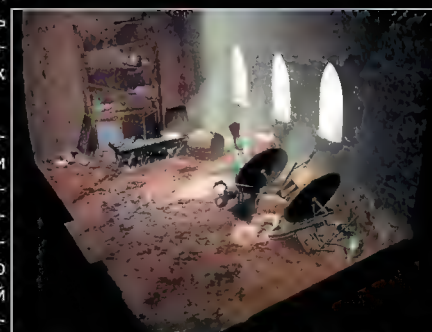
Платформа: PlayStation  
 Жанр:  
 Издатель: Crave Entertainment  
 Разработчик:  
 Crave Entertainment  
 Дата выхода: осень 1998  
 Интернет: [www.crave.com](http://www.crave.com)

То, что у популярных игр должны быть клоны, никаких сомнений не вызывает. Довольно интересна с этой стороны Final Fantasy VII. Дело в том, что о разработке «близнецов» суперхита мы стали узнавать только сейчас. И если до сих пор знаменитую концепцию необычных ролевых игр, за некоторым исключением, использовала только Square, то теперь все чаще слышатся названия новых компаний, которые делают «клон Final Fantasy VII». Да-да, так и говорят - клон.

По крайней мере, по-другому игру от Crave Entertainment под названием Shadow Madness назвать никак не удастся. Все, абсолютно все похоже на Final Fantasy VII. Не похож разве что сюжет, который на данный момент лично мне представляется весьма ба-

нальным. Судите сами. Некогда земля Аркоз процветала в мире и благополучии. Но в один прекрасный день на злополучной земле объявилась странная болезнь, чума, которая превратила жизнь людей в настоящий ад. А тут еще откуда ни возьмись выползли какие-то гады, прибежали какие-то монстры и начали активно терроризировать все население. Шесть храбрых героев собрались вместе и вполне логично решили, что им нужно спасти родную землю, перебить монстров и выяснить причины странной болезни. Вот так вот.

Игровой процесс до боли похож на Final Fantasy VII. Почти идентичные background'ы, битвы, анимационные ролики. Чуть-чуть четче графика. Но этого для оригинальной игры, как несложно догадаться, довольно мало. То, что Shadow Madness шедевром не будет, ясно уже сейчас, однако однозначно утверждать то, что игра не будет пользоваться успехом, нельзя. Кроме того,



если Shadow Madness выйдет до Final Fantasy VIII, то у него есть все шансы обрести популярность и народное признание.

CM

108

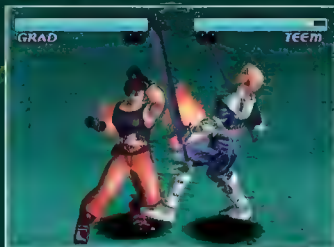
## DESTREGA

PS

Destrega отличается от Bushido Blade довольно важной вещью — в игре вы сможете пользоваться дистанционной атакой.

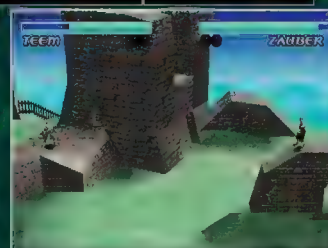
Платформа: PlayStation  
 Жанр: файтинг  
 Издатель: Koei  
 Разработчик: Omega Force  
 Дата выхода: январь 1999  
 Интернет: [www.koei.com](http://www.koei.com)

Похоже, жанр файтингов переживает очередное рождение. И это рождение не способен омрачить даже выход бездарного Mortal Kombat IV. Destrega от Koei должна оказаться типичным представителем нового поколения файтингов. Оригинальная, сбалансированная, динамичная и, естественно, трехмерная, эта игра чаще всего сравнивается с серией Bushido Blade. Действительно, с играми этой серии у Destrega много общего. Вместо арен, на которых ведется бой, — довольно большая интерактивная территория. Вместо без-



думного ввода комб — сбалансированная система контроля. Но Destrega отличается от Bushido Blade довольно важной вещью — в игре вы сможете пользоваться дистанционной атакой. Иначе говоря, можно будет стрелять, швырять и пр.

Это, впрочем, отнюдь не приближает игру к концепции «американских народных драк», а напротив, позволяет ввести в игровой процесс целое новое измерение. Заметим также, что в последнее время идеи использования оружия в файтингах чуть ли не цело-



завладели умами разработчиков, и Destrega тут совсем не исключение. Однако то, сможет ли игра конкурировать с другими произведениями того же сходного направления, пока остается тайной. До января.

CM

Дмитрий ЭСТРИН


[HTTP://WWW.GAMELAND.RU](http://www.gameland.ru)



# TEKKEN 3



PAL





## WIPEOUT 64

Psygnosis, наверное, единственная компани-

я, которая практически игнорирует своего владельца, в данном случае такого гиганта как Sony. По идее, английский производитель должен выпускать свою продукцию исключительно на игровую консоль своего хозяина, то есть на Playstation, но на деле обстоит все по-другому. Psygnosis регулярно посылает Sony подальше (пардон) и постоянно пытается перевести большую часть своих творений на другие игровые системы. Владелец пы-

таются урезонить распоясавшихся англичан, но, видимо, получается у них это не очень хорошо. Иначе как можно объяснить то, что на платформе конкурента, Nintendo 64, в конце осени появится еще одна игра от производителя, выбравшего своей эмблемой полярную сову? Обладателей шестидесяти-четырехбитки решено обрадовать выходом на ней особой версии одной из самых успешных игр Psygnosis — футу-

римная скорость, уйма оружия, конкуренты и дорога, над которой вы летите, стремясь стать первым! Все лучшее, что было в вариантах игры на Playstation, Saturn и PC, но, конечно, с многочисленными приятными дополнениями. И так, в игре появятся новые трассы, без этого нельзя, новое оружие, новые режимы игры и обязательно улучшится графика, по сравнению с тридцатью двумя битами. И, возможно, самое прекрасное, уже многократно реализованное в играх для Nintendo 64, в том

Обещано, что оружие также станет более сбалансированным. В игре остались все три команды, которые боролись друг с другом в Wipeout XL. Их все можно разделить как бы по уровню сложности управления аппаратами на антигравитационной подушке. Первые две команды — Firex, представляющая Европу, и AG Systems, представляющая Японию, более всего подходят для новичков. Их отличают большая скорость и легкость управления. Американская команда Auricom

**Wipeout 64 будет включать в себя все лучшее, что было в Wipeout и Wipeout XL (2097).**

Платформа: Nintendo 64

Жанр: гонки

Издатель: Psygnosis

Разработчик: Psygnosis

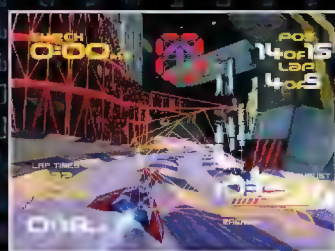
Дата выхода: ноябрь 1998

Интернет:

[www.psygnosis.com](http://www.psygnosis.com)



ристовской гонки Wipeout. Получит она название **Wipeout 64**, что неудивительно. Слишком уж большое количество игр для приставки от Nintendo имеет две эти цифры в своем названии. Можно было бы что-нибудь поинтереснее придумать, но фантазии, как обычно не хватило. Ладно, шут с ним, с названием, лучше рассмотрим игру поближе.



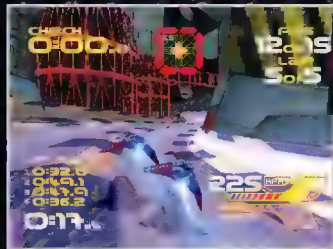
**Wipeout 64**, по заявлениям разработчиков, будет включать в себя все лучшее, что было в Wipeout и Wipeout XL (2097). Основная концепция останется все той же. Да и что там менять-то: ог-



числе в конкурирующей серии Extreme-G: игра вчетвером одновременно. Ведь не секрет, что в большинство игр интереснее играть в компании. А вчетвером гораздо интереснее погонять, чем вдвоем. Другое дело, что не у всех найдется нужное количество контроллеров. Но у кого найдется, тот получит, на мой взгляд, максимальное удовольствие от **Wipeout 64**. Кстати, поддержка Rumble Pak тоже включена.



О режимах игры. В **Wipeout 64** присутствует интересный режим одиночной игры Challenge Mode, делящийся в свою очередь на три подрежима, а именно: Race Challenge, Time Challenge и Weapon Challenge. Race — обыкновенный режим игры, где надо просто приехать к финишу первым; Time — довольно часто встречающийся в различных гоночных играх режим борьбы со временем; Weapon — уничтожение врагов главное в этом режиме, в борьбе все средства хороши. Новые средства борьбы с врагом только добавят интереса последнему режиму, ну, и всей игре в целом, безусловно, тоже.



Reasearch рассчитана на игроков, уже не являющихся новобранцами, а настоящие профессионалы могут попробовать себя в родной российской команде с чисто русским названием Qirex. Помнится, в XL была еще и секретная команда Piranha, будет ли она на Nintendo 64, ведает только Psygnosis.

К большому сожалению, такой носитель информации, как картридж, с его сравнительно небольшим объемом, не позволит уместить туда прекрасную

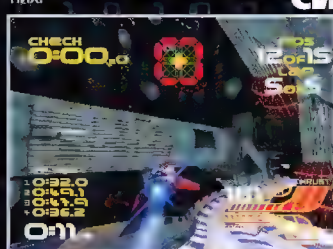
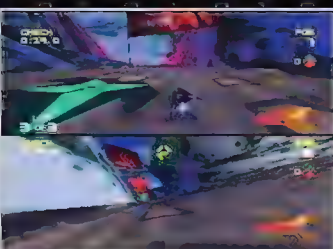


кислотную музыку предыдущих Wipeout, от таких известных команд, как the Prodigy и Chemical Brothers. Так что придется довольствоваться чем-нибудь качеством похуже.

**Wipeout 64**, вероятно, появится как раз тогда, когда конкуренция между футуристическими гонками достигнет пика, потому что на Nintendo 64 скоро нагрянет прибавление к уже существующим на ней Extreme-G и Aero Gauge. И ведь что за прибавление! Extreme-G 2 (но это, правда, Acclaim...), SCARS и конечно F-Zero X. И **Wipeout 64** займет не последнее место среди них.

CM

**Wipeout 64, вероятно, появится как раз тогда, когда конкуренция между футуристическими гонками достигнет пика...**



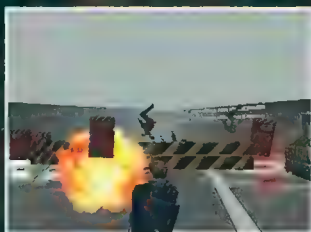


## WINBACK

Ну, вот.

**Сюжетная завязка WinBack во многом очень схожа с сюжетом игры и фильма GoldenEye.**

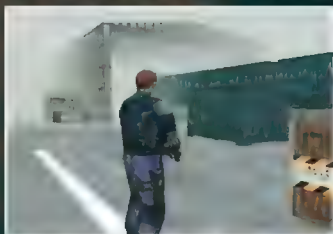
Платформа: Nintendo 64  
Жанр: action  
Издатель: Koei  
Разработчик: Koei  
Дата выхода: конец 1998  
Интернет: [www.koei.co.jp](http://www.koei.co.jp)



Стоило Kōlami показать свою Metal Gear Solid, как толпы разработчиков радостно побежали по своим офисам, для того чтобы быстренько изготовить что-либо подобное. Теперь вполне может получиться такая картина: игра еще на свет не вышла, а ее многочисленные клоны уже вовсю пылают на полках магазинов. Жуть какая-то. На Playstation скоро вот появится Syphon Filter, но и Nintendo 64 не останется обделенной: в конце года и там появится продукт, пытающийся затмить собой одну из самых ожидаемых игр года. И, как это ни странно, придет он от японского производителя Koei. Странно, потому что, как известно, видеоприставка от Nintendo занимает в Стране восхо-



дящего солнца, мягко говоря, не очень-то крепкие позиции. А для Koei это будет вообще первый ее проект для данной консоли. Называться он будет **WinBack** и, очень даже вероятно, обретет неплохую популярность у обладателей приставки. Конечно, вряд ли его ожи-

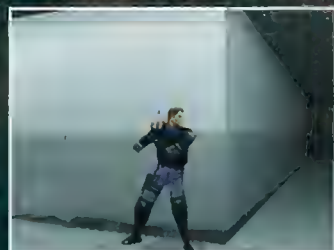


дает ошеломительный успех GoldenEye, но все же свой кусок славы урвать дебютная игра Koei сможет. Ей это по силам.

Сюжетная завязка **WinBack** во многом очень схожа с сюжетом игры и фильма GoldenEye. Отряд террористов под названием «Crying Lions» («Рыдающие (Кричащие) Львы» — классное название для группировки) совершает невозможное — захватывает строго засекреченный командный центр, откуда осуществляется управление спутником, на котором установлен мощный па-



зер. «Львы» собираются использовать его в политических целях. Они — последние борцы за независимость некоего государства Belcrest (я



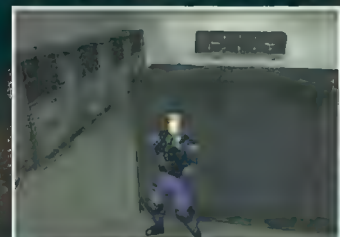
человек неграмотный, если найдете на карте такое государство — сообщите мне, ладно?). Спутник им нужен для того, чтобы диктовать свои условия и, по-видимому, принести народу Belcrest'a страшное зло — демократию. Во избежание такого ужаса к командному центру направлен специальный агент Jean-Luc Cougar, состоящий членом государственного агентства S.C.A.T. (Strategic Covert Actions Team). На самом деле команда S.C.A.T. состоит из десяти человек, но послали почему-то одного несчастного Жан-Люка. На убой, надо полагать. Вот этим обреченным вам и предстоит управлять, выполнять миссии, спасти страну и (самое главное) выжить после всего этого. Ничего, бывали дела и посложнее.

Игра состоит из четырех основных этапов: территория офиса (известно только, какого), здание офиса, заброшенный завод (что, действие в России происходит?) и



GULF Control Center, тот самый командный центр. В распоряжение агента поступит довольно большое количество разного вооружения: пистолеты, пулеметы, огнеметы, ракетницы, мины и прочее. Наблю-

дать своего героя вы будете в перспективе от третьего лица, так как разработчики считают, что вид от первого лица не очень удобен, не дает достаточного, по их мнению, обзора. Тем более что Koei хочет продемонстрировать в **WinBack** порядка 350 движений, выполняемых персонажем. Он сможет крас-



таться у стены, прятаться за различными объектами и делать еще много чего другого. Кстати, вышеописанное было обещано и в Metal Gear Solid, так что можете сами судить о степени похожести этих двух игр. Сохраниться по ходу игры можно будет только в строго определенных для этого местах, распо-



женных на стратегически важных позициях. Игра не была бы игрой, если бы в очередной раз не пообещали неплохой искусственный интеллект. К примеру, часть врагов, услышав звук выстрелов, побежит со страшной скоростью вас убивать, а часть останется у важного объекта для его охраны и никуда оттуда не двинется. Но кто знает, как это будет выглядеть, в конце концов. Может быть, враги действительно поумнеют, а может быть, увидев вас, слома голову и никуда не сворачивая, побегут прямо на дуло пистолета.

Конечно же, в **WinBack** будет и deathmatch. После выхода GoldenEye вряд ли кто-нибудь выпустит игру в том же стиле и без multiplayer. В творении Koei он будет более походить на виденное нами в игре от Rare. Возможно это и к лучшему, потому что, изобретая велосипед, японцы могут изобрести такое... А в GoldenEye играть приятно. Особенно втроем-вчетвером. Если в **WinBack** этот момент будет выполнен на том же уровне, то можно сказать что игра удалась. Но Metal Gear лучше!



# TOP GEAR OVERDRIVE 64

N64

## Наверняка

**Похоже на этот раз нам предстоит увидеть действительно хорошую динамичную гонку.**

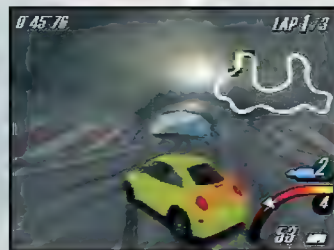
**Платформа:** Nintendo 64  
**Жанр:** гонка  
**Издатель:** Kemco  
**Разработчик:** Snowblind  
**Количество игроков:** 4  
**Дата выхода:** конец 1998  
**Интернет:** www.kemco.com



всем поклонникам гонок известна серия Top Gear от Kemco. На этот раз компания решила сделать нового представителя этой серии под названием **Top Gear Overdrive 64** на Nintendo 64. Что же заставило компанию обратиться к разработке гонки на платформе, которая в общем-то не испытывает недостатка в играх этого жанра? Во-первых, то, что, несмотря на изобилие самых различных гонок на Nintendo 64, ни одному разработчику до сих пор не удалось сделать хорошую во всех отношениях игру этого жанра. Где-то подкачала графика, где-то реалистичность была, в принципе, незнакомым понятием, а где-то просто-напросто смехотворно мало трасс. **Top Gear Overdrive 64** для Nintendo 64 может оказаться примерно тем же, что The Need for Speed для PC. Но обо всем по порядку.

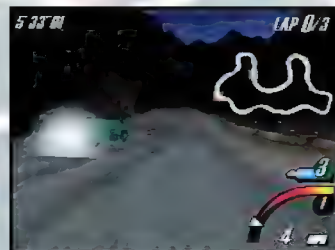
Прежде всего, забудьте о слове «симулятор». Это понятие чуждо **Top Gear Overdrive 64**. Это — наипростейшая гонка, у которой для такого звания есть все соответствующие атрибуты. Мы сможем не просто кататься по пустынным трассам, но и устраивать ловушки своим соперникам, которые также не лишены возможности делать нам гадости. (Может, тут стоит поговорить о традициях Mario Karts 64?). Одно это делает игру оригинальной.

Всего в **Top Gear Overdrive 64** будет восемь машин, и, похоже, Kemco не собирается покупать лицензию на официаль-



ные названия реальных машин. Именно поэтому в игре нам станут встречаться странные названия типа Detroit V8s, именно поэтому будет много концепт-каров и экзотических, никому неизвестных автомобилей. Это, конечно, не очень хорошо, но, с другой стороны, довольно забавно, и, поскольку **Top Gear Overdrive 64** является аркадой в самом прямом смысле этого слова, реальные машины игре, в принципе, и не нужны.

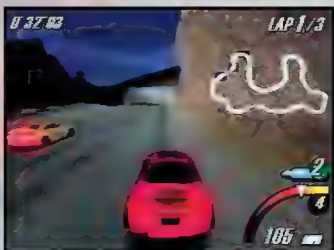
Семь различных трасс (плюс еще семь «зеркальных») должны покорить игрока своим необычным дизайном. По крайней



мере, так утверждают разработчики. Будут в **Top Gear Overdrive 64** и погодные эффекты, такие, как туман, дождь, снегопад. К погодным же эффектам создатели игры относят и различное время суток, однако, позволю с ними не согласиться.

Что ж, похоже на этот раз нам предстоит увидеть действительно хорошую динамичную гонку. Не вполне обычную, красивую и интересную. А чтобы убедиться в этих качествах игры собственноручно, нужно дождаться выхода игры, дата которого пока указывается не вполне точно.

CM



112

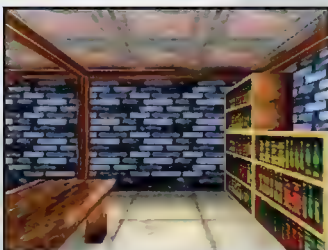
# SHADOWGATE 64: TRIALS OF THE FOUR TOWERS

## К большинству

игр, разработанных и разрабатываемых на Nintendo 64, прекрасно подходит определение «первый».

**Shadowgate 64: Trials of the Four Flowers нам придется назвать первой 3D-adventure с видом от первого лица...**

**Платформа:** Nintendo 64  
**Жанр:** adventure  
**Издатель:** Kemco  
**Разработчик:** Kemco  
**Дата выхода:** первая четверть 1999  
**Интернет:** www.kemco.com



Этот факт вряд ли можно назвать удивительным, поскольку каждый, наверное, знает особенности ситуации, сложившейся вокруг разработок игр для этой платформы. Вот и на



этот раз **Shadowgate 64: Trials of the Four Flowers** нам придется назвать первой 3D-adventure с видом от первого лица, действие которой происходит в фэнтезийном мире на Nintendo

64. Уверен, что многие помнят игру Shadowgate на PC и NES, которая была довольно популярна несколько лет назад. Kemco решила сделать своеобразное продолжение, связь которого с оригиналом будет обнаруживаться только в сюжете. Все остальное — игровой процесс, графика — будет абсолютно новым.

Итак, вам придется исследовать загадочный замок, в котором на каждом шагу подстерегают самые разные неожиданности. Kemco сделала значительный шаг вперед, почти полностью убрав из **Shadowgate 64** битвы с монстрами, столь характерные для игр подобного рода. Действительно, изжившая себя схема игрового процесса «от сражения к сражению» давно уже успела наскучить многим игрокам. Вместо монстров в **Shadowgate 64** в изобилии представлены разнообразнейшие головоломки и ловушки, каждая из которых почти не повторяется. Было бы вполне

справедливо вспомнить тут небыстрый Myst, однако игра от Kemco будет отличаться от него существенной деталью. Полная трехмерность, полная свобода передвижения по огромному замку, соответствующая атмосфера и динамичность. Довольно часто и довольно много придется общаться с различными персонажами, которые смогут помочь вам продвинуться в игре дальше.

Графика в **Shadowgate 64** на данный момент не кажется революционной. По-



ка все выглядит вполне обычно. Однако со временем может измениться очень многое. Пока Kemco не определилась с датой выхода игры, предположительно **Shadowgate 64: Trials of the Four Towers** выйдет либо в конце 1998 года, либо, что наиболее вероятно, в начале 1999 года.

CM





# GODZILLA GENERATIONS

11 июля

**О реальных качествах *Godzilla Generations* для Dreamcast нам остается лишь догадываться.**

**Платформа:** Dreamcast  
**Жанр:** action  
**Издатель:** Sega  
**Разработчик:** Sega of Japan  
**Дата выхода:** конец 1998  
**Интернет:** [www.sega.co.jp/dreamcast](http://www.sega.co.jp/dreamcast)

1998 года случилось одно из самых важных событий в истории Sega. Именно в этот день во все кинотеатры, в которых шла японская премьера «Годзиллы», поступила в продажу с одноименной игрой самая миниатюрная из существующих портативных систем, которой уготована честь стать катализатором многочисленных изменений в индустрии видеоигр. Эта небольшая карточка, размером с кредитку, получившая название VMS (Visual Memory System), уже в скором времени найдет себе применение в качестве хранилища информации о пройденных вами играх на Dreamcast, а также на будущих игровых автоматах от Sega. Даже то, что с помощью этой карточки вы можете играть в некоторые игры, которые могут также служить расширением для своих больших собратьев на основной игровой системе, не смогло заслонить подлинную сущность нововведения. Благодаря гениальному решению маркетинговых японского отделения Sega эта миниатюрная система превратилась из очередной модной безделушки в настоящего троянского коня. Иными словами, несчастные японцы, которые приобрели себе эту новую игрушку за какие-то 15 долларов, ничего не подозревая, автоматически записали себя в разряд потенциальных покупателей Dreamcast и пользователей новых сеговских игровых автоматов. В общем, как не повезло японцам и как повезло Sega. Ну, хватит о грустном, давайте лучше поговорим о прекрасном, то есть об играх.

Итак, в эту портативную игровую систему/карточку памяти была изначально встроена игра **Godzilla** — некий вариант «боевого» Тамагочи с персонажами из одноименных фильмов. В общем, очередная японская ерунда на любителя. Однако уже на следующий день стало известно, что эта «ерунда» станет закономерной частью новой од-



ноименной игры на Dreamcast. И именно ей, а не переводу с игровых автоматов третьего Virtua Fighter'a или второй Daytona USA, была уготована честь стать первой официально объявленной игрой от производителя приставки на свою собственную консоль.

Такого мы, честно говоря, просто не ждали. Обычно о подобных проектах, особенно о тех, которые создаются по мотивам популярных фильмов, слухи ходят задолго до их официального анонса. Но, видимо, никто просто не мог и представить, что Sega действительно решила уделить разработке игр специально для приставки гораздо большее внимание, нежели раньше.

Итак, одна из внутренних команд разработчиков компании решила бросить вызов Nintendo и Square, анонсировав выход на рынок гибридной игры, в которую можно будет играть как на телевизоре, так и на небольшом жидкокристаллическом экране. Иными словами, Годзилла, поступившая в продажу 11 июля, будет непосредственно связана с Годзиллой для Dreamcast, которая может появиться в продаже одновременно с приставкой. Как эта связь будет осуществлена, пока точно не известно, однако ожидается, что на карточке памяти мы сможем вырастить и натренировать своего собственного динозавра, чтобы затем с его помощью, уже на Dreamcast, заняться уничтожением городов.

К счастью, новая игра от Sega не имеет никакого отношения к вышедшему недавно фильму, и поэтому в ней Годзилла предстанет нам в своем классическом облике и будет наделен всеми своими возможностями, включая его знаменитый огненный луч, сжигающий и взрывающий все на своем пути. Наконец-то в данной игре нам посчастливится сыграть роль этого монстра и порушить целый ряд реальных японских



городов, причем разнообразными способами. Мешать же нам вершить свое черное дело будут не только люди, но и другие рукотворные и нерукотворные гиганты. В частности, уже сегодня известно, что на пути к победе нам придется встретиться с Меха-Годзиллой и прочими классическими врагами нашего мутировавшего монстра. Создатели игры не поспешили на использование богатых аппаратных возможностей Dreamcast для реализации своего проекта. В частности, на тех нескольких скриншотах, которые сегодня лежат на сайте Sega, вы можете прекрасно рассмотреть его пупырчатую кожу, аппаратная реализация которой в игре сегодня доступна только на Dreamcast. Радует глаз работа с освещением и прозрачностью. И, к счастью, огонь в данной игре выглядит просто восхитительно. Ну, в общем, осталось только в нее поиграть.

К сожалению, мы так и не знаем, какая конкретно команда разработчиков сегодня занимается претворением в жизнь этого проекта. Поэтому о реальных качествах **Godzilla Generations** для Dreamcast нам остается лишь догадываться. Тем временем, те японские журналисты, которые успели увидеть эту игру в действии, пока находятся под большим впечатлением. Будем надеяться, что они не были просто одурачены первым появлением настоящего трехмерного Годзиллы в видеоигре, и их восторг будет впоследствии разделен и нами. Верится пока в это с трудом, однако надежда умирает последней.

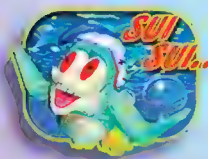


## PEN PEN TRIICELON

**Сегодня** в Японии модно делать странные и нестандартные игры. И

**Можете смело назвать Pen Pen Triicelon первым симулятором жизни животных.**

Платформа: Dreamcast  
Жанр: гонка  
Издатель: Sega  
Разработчик: Team Land Ho!  
Дата выхода: 20 ноября 1998  
Интернет: [www.sega.co.jp](http://www.sega.co.jp)



если посмотреть на списки самых популярных произведений, выпущенных в этой стране, то сразу станет ясно, почему. Все дело в том, что именно такие дурацкие и, вроде бы, никому не нужные игры и становятся сегодня самыми популярными, а самое главное, наиболее прибыльными. Одним словом, на данный момент в Японии каждая компания хочет создать своего Parappa The Rapper, Pokemon'a или любую другую игру, на разработку которой тратится не более года и минимум средств, чей жанр нельзя описать одним словом и чье содержание «направлено» на рядовых покупателей, которые в обычные игры просто не играют.

**Pen Pen Triicelon** как раз и является одной из таких вот странных игр, которых, кстати, на Dreamcast уже заявлено подозрительно много. Но в отличие от всевозможных трехмерных и навороченных Tamagotchi, симуляторов фей, а также виртуальных любовных похждений, в **Pen Pen**, скорее всего, можно будет играть и нам, простым русским людям. Разработкой же этого интересного произведения сегодня занимается новая внутренняя команда Sega, в которую вошло несколько бывших работников других отделений компании. В частности, основная концепция этой игры была разработана автором Panzer Dragoon 2, а за ее воплощением в жизнь следит продюсер популярной гонки Daytona USA CE. Кроме них, к Team Land Ho! также присоединилось и несколько членов команд разработчиков, ранее прославившихся работой над Sega Rally, Sonic и Nights. Одним словом, талантливых людей в ней более чем достаточно. Тем не менее, **Pen Pen Triicelon** для них является первым совместным проектом, так что пока не ясно, что от них можно ждать.

Жанровую принадлежность этой игры определить довольно трудно. С одной стороны, это вроде бы гонка в традициях Sonic R или Mario Kart с мультяшными персонажами и сказочными трассами, а с другой стороны это и спортивное состязание, в котором надо ездить, бегать и плавать. Глав-



ными героями этой игры выступают симпатичные инопланетяне с ледяной планеты, которые по своему

виду напоминают довольно странных зубастых пингвинов. Название же этой игры как раз и описывает все происходящее в ней. Итак, **Pen Pen** — это и есть те милые японскому глазу представители иной цивилизации, а **Triicelon** — это такой особый вид триатлона, только на льду. Одним словом, дожили. Но это еще полбеды. Если верить разработчикам, то выходит, что основная концепция игры была навеяна



наблюдением за жизнью пингвинов в токийском аквапарке. Хотите верьте, хотите нет, но эта команда разработчиков провела не один час за этим интересным занятием, чтобы потом передать все свои впечатления в финальном продукте. Так что если хотите, то можете смело назвать **Pen Pen Triicelon** первым симулятором жизни этих животных.

Но, тем не менее, это все-таки будет гонка, правда, очень необычная. В ней разработчики решили как можно дальше отойти от стандартов жанра и представить покупателям



продукт, который отличался бы от всех своих конкурентов. В частности, в данной игре не будет никакого ограничения по времени, а трассы будут разделены на несколько сегментов, на которых вам придется применять совершенно различные навыки. Во-первых, вам придется обучиться бегать по пересеченной местности, во-вторых, — плавать, и, третьих, — кататься с ледяных гор. Каждый из десяти доступных пен-пен-ов станет отличаться не только своими характеристиками, но и характером. Каждый из них сумеет бегать, плавать и кататься по-своему. Эти различия будут видны и визуально. Все дело в том, что герои игры и анимированы по-своему.

Одним словом, японские разработчики в своем лучшем стиле решили использовать предоставленную им мощь новой приставки не для того, чтобы порадовать нас суперпрозрачностью, бесшумным освещением и миллионами полигонов на экране, а для того, чтобы оживить мир игры и привнести в него как можно больше мелких деталей, которые сразу не бросаются в глаза. Тем же из вас, кто больше всего на свете любит в играх не саму игру, а ее графику, стоит дожидаться американской премьеры Dreamcast :).

Но не стоит думать, что **Pen Pen Triicelon** не будет особо выделяться своим графическим исполнением.

Совсем наоборот. Все дело в том, что статичные картинки этой игры просто не могут передать всю ту детализацию миров и персонажей, которую обещают привнести в игру ее разработчики. Также стоит отметить, что миры этого произведения обещают быть просто огромными, а время их загрузки в оперативную память — стремиться к нулю. И уже сейчас, когда игра закончена лишь на 20 %, некоторые детали просто завораживают: текстуры невероятно чисты, а общий дизайн все больше и больше походит на настоящий сон. С другой стороны, ничего такого уж сверхъестественного в графическом исполнении этой игры мы все-таки пока не заметили: все просто чисто, мило и красиво. Но для игры первого поколения, да еще и такой странной, этого вполне достаточно. Так что будем ждать токийской выставки игрушек, чтобы поближе познакомиться с этим интересным проектом.





## SONIC ADVENTURE

## После

**Платформа:** Dreamcast  
**Жанр:** 3D-action  
**Издатель:** Sega  
**Разработчик:** Sonic Team  
**Дата выхода:** 1999  
**Интернет:** [www.sega.co.jp/sonicteam](http://www.sega.co.jp/sonicteam)



майской официальной презентации новой игровой системы от Sega, получившей окончательное название Dreamcast, многие любители видеоигр уже, затаив дыхание, ожидают появления этого чуда. И есть чего ждать. Нет, не прекрасных технологий, использованных в этой консоли, не красивой документации с надписью 128 bit, которую можно будет показывать всем знакомым, чтобы вызвать у них жгучую зависть, а того, что составляет настоящий облик любой приставки, — игр. Да, игры для Dreamcast будут красивы, это с уверенностью можно заявить уже сейчас. Ну, и как же можно обойтись без народного героя, символа Sega — синего ежика Соника! Японцы все же люди неглупые и вполне могут догадаться, что очень большая часть заядлых игрунов обязательно потребует

колючего зверька на сцену.

И вот в конце июля создатель Соника Yuji Naka объявил о выходе нового приключения ежика, собственно так и называющегося — **Sonic Adventure**.

Разработка этой игры началась сразу после выхода Nights: Into Dreams, и вы-

пустить ее сначала планировали на мертвый ныне Saturn. Но после ознакомления с возможностями Dreamcast планы Yuji Naka изменились. Итак, Sonic Team приняло решение сконцентрировать усилия на создании игры для новой, пока еще не вышедшей консоли, которую эта игра поможет раскрутить и увеличить объем продаж. И, наверное, **Sonic Adventure** может стать именно той игрушкой, из-за которой большая часть населения начнет раскошеливаться на видеоприставки, хотя Virtua Fighter 3 и Sega Rally 2 все же также не пустой звук...

Данная серия Соника будет иметь довольно много отличий от своих предшественников, но полный их список привести не получится, так как про **Sonic Adventure** пока что известно ничтожно мало, и основная информация должна появиться позже. Ясно, что игра приобретет сюжет, тогда как в предыдущих частях его по сути-то и не было: найти изумруды Хаоса (причем, это необязательно), зашибить главного врага доктора Роботника. И так из игры в игру. А игра про Соника на свете очень много. По моим подсчетам штук четырнадцать, не считая отдельных игр с приключениями его друзей, типа Chaotix с ехидной Knuckles, Tails' Adventure (чувствуете сходство в названиях?) с лисенком Tails и прочих. После такого количества игр нормальный со-

жет может только порадовать. Причем занимает он не последнее место. Недаром же рабочим названием игры было **Sonic RPG!** Но спешу успокоить любителей оригинального Соника: ролевые элементы, возможно, и будут, но основной игровой процесс будет представлять собой непрерывный action, за что ранние Соники любили и любят по сей день. А это — главное.

**P.S.** В следующем номере мы надеемся посвятить данному проекту намного больше места в журнале, так как к этому моменту в Японии должна будет состояться его официальная премьера для BSEH журналистов мира. Наш корреспондент также будет свидетелем этого знаменательного события.

СИ

Александр ЩЕРБАКОВ

## MONSTER BREED

## Игровым

**Этот оригинальный проект NEC Interchannel уже сегодня поражает просто удивительной графикой...**

**Платформа:** Dreamcast  
**Жанр:** Симулятор  
**Издатель:** NEC Interchannel  
**Разработчик:** NEC Interchannel  
**Дата выхода:** начало 1999  
**Интернет:** [www.nec.com](http://www.nec.com)



подразделением корпорации NEC, NEC Interchannel и NEC-NE неслучайно повезло. Им можно уже сегодня начать рекламировать игры собственного производства для новой приставки от Sega, пока другие компании либо только приступают к работе с этой платформой, либо просто не имеют права демонстрировать свои проекты на Dreamcast ранее определенного срока. Везение это нельзя недооценить, так как всем уже доподлинно известно, что на волне ажиотажа вокруг новой технологии можно без особого труда заработать кучу денег, практически ничего для этого не делая. Именно таким вот образом в свое время разбогател Takara, выпустив в первые дни жизни PlayStation красивую, но безумно примитивную драку Battle Arena Toshinden, и точно таким же способом американский Asclaim почти что вылез из долгов, издав в первый год жизни Nintendo 64 свой недоделанный Turok.

NEC Interchannel, кажется, также пошел по стопам этих компаний и уже представил на суд зрителей сразу четыре проекта на Dreamcast. Скажем прямо, на три из них (Seventh Cross, Sengoku TURB и Mercurious

Pretty) без слез не взглянешь — настолько они бездарно воплощены в жизнь. Созданные командой разработчиков оригинального Tamagotchi, они скорее походят на неумелые попытки начинающих программистов, нежели на полноценные игры, и поэтому на них мы свое внимание решили не тратить. Но про четвертую игру, а именно про **Monster Breed**, такого не скажешь. Этот оригинальный проект NEC Interchannel уже сегодня поражает просто удивительной графикой, качеству которой позавидует любая



другая виденная нами игра. Да и ее концепция, пусть и начисто содрванная с Тестю-вско-го Monster Rancher для PlayStation, также заслуживает особого внимания.

Итак, как и следует из названия, в этой игре вам придется заняться разведением и выращиванием монстров. Целью же, как обычно, будет создание и воспитание такого монстра, который бы был сильнее и лучше других. Для проверки качества вашего питомца вам придется периодически участвовать в различных турнирах. Одним словом, все те



из вас, кому понравился Monster Rancher, придут в восторг и от этой игры. Но NEC Interchannel все-таки стоит похвалить не только за умопомрачительную графику, но и за несколько добавлений в игровой процесс, которые отличат **Monster Breed** от подобных ему произведений. Во-первых, разработчики обещают предоставить игроку как можно больше элементарных частей, из которых будет затем создан монстр. Во-вторых, NEC Interchannel обещает также добавить в игру и элементы RPG. В частности, в определенный момент вам придется выполнить со своим чудовищем кое-какие задания, наподобие квестов в ролевых играх. Это может быть и поход в подземелье, и прогулка по окрестностям вашей «фермы». Кроме них в данной игре будут предусмотрены и некоторые задания, в которых участвует сам монстр, причем без вашей помощи. И естественно, в эту игру можно будет играть как на Dreamcast, так и на карточке памяти. Одним словом, **Monster Breed** обещает полностью удовлетворить потребности японских игроков, фанатеющих от Tamagotchi и Nintendo-вского Pokemon'a.

СИ

Борис РОМАНОВ



# COMMANDOS: BEHIND THE ENEMY LINES

## «Оригинальности»

**Commandos: Behind the Enemy Lines** являет собой новый поворот развития жанра...

Платформа: PC  
Жанр: real-time стратегия  
Издатель: Eidos  
Разработчик: Pyro Studios  
Требования к компьютеру:  
P-90, 16 Mb RAM, Win'95  
Интернет: [www.eidos.com](http://www.eidos.com)

в стратегиях в реальном времени не бывает. И вообще это не то достоинство игры, о котором стоит говорить», — ошибочное мнение, рожденное в страстном, плохо скрываемом поклонении одному из бесконечных потомков Dune 2 и Warcraft, оказалось чрезвычайно распространенным в современном мире игровой индустрии. Кстати говоря, благородное слово «потомок» — прекрасная замена убогому «клон», слову, которое столь ненавистно поборникам упомянутого мнения. Однако на этот раз нам предстоит поговорить именно об оригинальности, ибо это — чуть ли не основное качество **Commandos: Behind the Enemy Lines**.

Когда впервые видишь игру, странно подумать, что это — real-time стратегия. Настолько необычен, неординарен оказывается игровой процесс.

Фактически

**Commandos: Behind the Enemy Lines** являет собой новый поворот развития жанра, поворот, которого так долго ждали. И уже сейчас мне становится противно при мысли о многочисленных клонах... то есть, потомках игры, которые, вне всяких сомнений, хлынут широким потоком спустя несколько месяцев, вновь заставляя думать о том, что оригинальность в играх как бы и не нужна... Но не будем о неприятном. При всем обилии игровых достоинств нам не придется рассуждать о новом качестве графики, новых технологиях и т.д. Графика вполне обычна. Но о ней несколько позже. Начнем же мы, пожалуй, с сюжета.

Действие происходит во времена Второй Мировой Войны, в глубоком тылу у немцев. А солдаты вермахта — это вам не абстрактные лунатики с третьего спутника Сатурна, это реальный, исторический противник. Отлично проработано поведение немцев, которые действуют очень реалистично и вполне правильно. Игроку же уготована более благородная участь — командование маленьким отрядом боевиков. Невероятные диверсионные операции, организации побегов, уничтожение отлично охраняемых баз — все это надлежит совершить с помощью шести человек. Сложно? Очень. Тем более что силы противника превышают силы крохотного отряда в десятки раз! А что вы скажете об отличном вооружении вражеских солдат? А как насчет сражения с несколькими танками?

Игровая концепция довольно проста: у каждого бойца в вашем отряде имеются свои способности, которыми следует пользоваться в правильной последовательности. Если в какой-то



миссии вам дается шесть человек, значит, использовать придется всех шестерых, если два — то хватит и двоих. Секрет кроется в чрезвычайно логичной структуре уровней — передвижение вражеских солдат, расположение боевой техники и зданий, количество спецсредств, которые выдаются диверсионному отряду. На самом деле, на каждом из уровней существует невидимая дорожка, которую предположительно должен найти сам игрок. Эта дорожка — не только перемещение бойцов, но и конкретная последовательность действий. А их, надо сказать, очень много. Короче говоря, в **Commandos: Behind the Enemy Lines** можно не только стрелять.

Зеленый берет, снайпер, морской пехотинец, сапер, водитель, шпион — вот специальности ваших бойцов. При всем при этом, каждый из них — незаменим в своей области. Только зеленый берет может поднимать огромные бочки с горючей смесью и карабкаться по отвесным стенам и скалам. Только снайпер может пользоваться дальнобойной винтовкой. Только морской пехотинец может плавать под водой и грести на надувной лодке. Только сапер может расставлять капканы и минировать вражеские здания. Только водитель может воспользоваться разнообразнейшей вражеской техникой и управлять всевозможными средствами сухопутного передвиже-

ния. И только шпион может переодеться в форму немецкого генерала и отвлекать простодушных немецких солдат разговорами на чистейшем баварском наречии. Комбинируя действия своих подчиненных, можно почти всегда добиться нужного результата. При этом все должны остаться живы. Это — обязательное условие каждой миссии. Смерть хотя бы одного из бойцов не прощается. Да к тому же, если эта смерть произошла в самом начале — это верный признак того, что миссию вам пройти не удастся. Как, например, переплыть на другой берег, если морской пехотинец нарвался на немецкого часового? Только в исключительных случаях вражеские солдаты могут взять одного из ваших бойцов в плен. При этом действия их настолько грамотны, что невозможно ни убежать, ни отстреляться. А чаще всего немецкие солдаты, согласно уставу, немедленно открывают огонь на поражение.

Вот, к примеру, задание к одному из уровней — уничтожить плотину. Вроде бы ничего сложного: заложил динамит, да взорвал. Да вот незадача — динамит находится на вражеской базе за колючей проволокой! Что ж, пошлем туда сапера, пусть перережет проволоку! Что? Через проволоку электрический ток пропущен? Что ж, тогда пошлем шпиона на базу врага — пусть отключит электричество! Нет-нет, шпион



### Достоинства:

Великолепная игровая концепция и блестящая ее реализация. Фантастические миссии, задания и способы их выполнения.

### Недостатки:

Баги, связанные с интерфейсом и анимацией. Очень часто приходится загружать сохраненную игру.

### Резюме:

Отличная игра для тех, кто уже устал от стандарта жанра. Впрочем, и другим стоило бы поиграть.

8.0

- 1 VIDEO
- 1 SOUND
- 1 INTERFACE
- 1 GAMEPLAY
- 2 ORIGINALITY
- 1 ADDITIONS





в гражданском, для начала ему следует в форму немецкого генерала облачиться. Какие проблемы? Пусть идет в лагерь противника и забирает эту форму — вон она висит! Опять не получится — шпион плавать не умеет, а надувной лодки нет. И вот морской пехотинец погружается в воду со своим аквалангом, выплывает в нужном месте, крадет надувную лодку, плывет назад, в лодку садится шпион, который



затем переодевается в форму генерала, пробирается незамеченным на базу противника и отключает электричество, потом колючую проволоку перерезает сапер, достает динамит, минует плотину... В общем, одной миссии достаточно для сюжета захватывающего фильма. Тем более что украсть лодку вовсе не просто. Очень не просто также и переодеться в форму генерала. И совсем не просто достать

динамит. Ведь кругом не тренировочный полигон, а война. Десятки немецких солдат ревностно выполняют свой долг. Достаточно одного прокола, неправильного перемещения, чтобы все эти фрицы и гансы начали громко вопить, поднимая тревогу, по которой бы из барачных выскочили тучи солдат, а из гаражей выехали бы тяжелые танки. Да что там говорить, несколько автоматных очередей и — вечная слава герою! При этом радиус поражения противников в несколько раз превышает мощь оружия наших бойцов. Пистолеты, бьющие на восемь с половиной шагов, против автоматов и винтовок врага! Я уже не говорю о том, что шесть пусть и достаточно крутых бойцов против сотни солдат, парочки броневиков да нескольких танков — это самое обычное дело. В таких условиях приходится прибегать к хитростям. Стрелять в спину и из-за угла. Расставлять капканы. Резать ножами. Устраивать ловушки. Красть технику, если есть водитель. Отвлекать вражеских солдат, если есть шпион. Прятаться везде, где только возможно. Экономить ценные боеприпасы, типа гранат и патронов к снайперской винтовке. Не бежать напролом. Думать. И еще чаще, чем думать, сохранять игру.

Очень редко удается в миссии сделать что-нибудь свое, что-нибудь, что вышло бы за рамки сценария. Так, к примеру, в уже описанной миссии на другой берег можно перебраться по плотине, не пользуясь услугами морского пехотинца. Безболезненно это может сделать лишь шпион в генеральской форме, ибо вся плотина находится под надзором пулеметчика, который, надо сказать, стреляет очень далеко. Вы не поверите, но мне удалось, используя совместные усилия всех бойцов, перейти реку по плотине. Это было сверхсложно, но при этом я не потерял ни одного из своих солдат! В принципе, можно было бы пройти так всю миссию, забыв про лодку и генеральскую форму, но какой ценой! Таким образом, я опытным путем доказал, что в **Commandos: Behind the Enemy Lines** можно нарушить нормальный ход сценария, что лишний раз свидетельствует о реалистичности и самостоятельности компьютерного интеллекта.

Самым удивительным элементом игрового процесса **Commandos: Behind the Enemy Lines** следует считать модель зрения, созданную разработчиками. Перспективная модель зрения очень логична, невероятно реалистична и именно она на самом деле позволила реализовать режим реального времени в подобной игре. Ваш боец может сколько угодно бежать за спинами вражеских солдат. Он может запросто незамеченным лежать за камнем в двух шагах от часового. Однако стоит ему только вылезти из укрытия... Стоит только шпиону в генеральской форме на глазах других солдат вонзить в тело своего собеседника шприц с ядом... При этом обзор

зрения противника визуально доступен игроку! Но, увы, только одного противника. То есть, нельзя сделать так, чтобы было видно, куда смотрят сразу два или больше часовых.

Немецкие солдаты в **Commandos: Behind the Enemy Lines** — вовсе не безмозглые чурбаны, которые просто маршируют по заданному пути и стреляют «в сторону врага». Если часовый увидит труп, то в лучшем случае он подойдет к нему и начнет осматриваться. В худшем — начнет звать на помощь или, что еще хуже, поднимет тревогу. Поэтому трупы надлежит прятать.

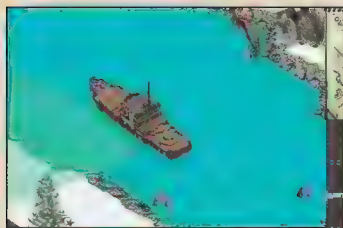
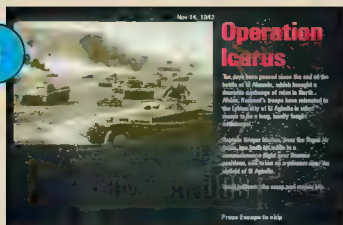
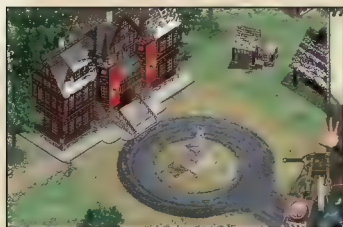
Несколько хуже проработана модель слуха. Непонятно, в каком месте вражеские солдаты услышат звук выстрела, а в каком — нет. Проверить это можно только опытным путем. А было бы неплохо, если бы и область слуха была бы визуально доступна игроку! Но чего нет, того нет. При этом враги прекрасно слышат звуки выстрелов, шум двигателя, звуки радио, с помощью которого их можно заманивать в ловушку, на каком-то вполне определенном расстоянии. А посему надлежит действовать бесшумно. «Пуля — дура, штык — молодец» — золотое правило **Commandos: Behind the Enemy Lines**. Удар ножом всегда предпочтительнее, нежели выстрел. Подполз сзади, вжик и — дело в шляпе. Конечно, ножом резать можно только одиночных солдат, с отрядами такие фокусы не проходят. С отрядами проходят другие фокусы. Нет ничего прекраснее, чем поставить ловушку на пути следования дозорных. А для верности рядом с капканом можно положить радио, звуки которого обязательно привлекут отряд. Другое дело, что возиться так придется довольно долго. Но и это можно пережить. Неплохо, конечно, с большими отрядами справляются гранаты, которые радостно швыряются через стену, но о тишине в данном случае говорить не приходится. Грохот страшный.

Куда сложнее расправляться с танками и броневиками. Если какой-нибудь грузовик или легковушку можно взорвать несколькими выстрелами, то тяжелую технику можно только чем-нибудь взорвать. Ни о каких ножах и шприцах с ядом тут и речи быть не может. Количество взрывчатых веществ серьезно ограничено, поэтому шевелить мозгами в данном случае приходится активнее, нежели чем в борьбе с солдатами.

Переходим к грустному. То бишь, к недостаткам. Их немного, но они на общем фоне сильно бросаются в глаза. Не очень хорошо проработан режим реального времени, который многим по этой причине кажется ненужным. Весь игровой процесс вертится вокруг схемы «убил-сохранил-погиб-загрузил». Это довольно скучно и не способствует сохранению атмосферы. При этом режим реального времени — это как раз то, что придает **Commandos:**

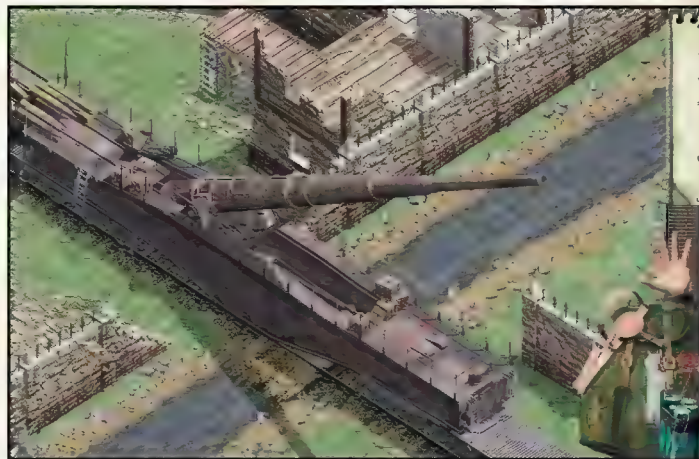


**Commandos: Behind the Enemy Lines — это совершенно новый подход к жанру стратегий в режиме реального времени. Подход творческий и грамотный.**



**Behind the Enemy Lines** напряженность момента, заставляет игрока переживать и быть аккуратным в своих решениях. Сами понимаете, постоянная загрузка разрушает половину положительных впечатлений от игры. При этом регулировка скорости игрового процесса напрочь отсутствует, положенная любой стратегии в режиме реального времени и которая могла бы спасти положение, нет. Заключенный интерфейс — это вообще сказка. Играв в демо-версию, я был уверен в том, что разработчики исправят все ошибки, связанные с ним. Однако этого не произошло. Представьте себе, нажимаешь на символическое изображение ножа в нижнем правом углу экрана, и ничего не происходит. То есть совсем ничего. Нож даже не выделяется в зеленый контур, как это вообще-то положено. А когда на все действия выделено буквально несколько секунд, поневоле начинаешь тихо-громко ругаться. Хотя ничего не могу сказать, дизайн на самом высоком уровне. Все выглядит красиво, занимает минимум места на игровом экране, но проклятые баги просто выводят из себя. Анимационные чудеса тоже восхищают. Представьте, идет наш боец по снегу, а за ним остаются следы... Чудесная находка дизайнеров, не правда ли? А теперь представьте себе, что наш боец ползет по снегу. Знаете, что за ним остается? Правильно, абсолютно те же следы ботинок 45 размера. Из чего можно сделать вывод о нечеловеческом происхождении бойцов, у которых ноги растут даже на животе. Не очень эстетично выглядит горка трупов, которая остается после удачного сражения, но это не недостаток, а суровая правда жизни.

Выглядит **Commandos: Behind the Enemy Lines** красиво. Ничего фантастического, никакой трехмерности и тем паче поддержки 3D-акселераторов, но... красиво. За исключением поддержки нескольких высоких разрешений ничего особенно примечательного в игре нет. Хотя, в принципе, больше ей ничего и не нужно. Четкая графика, яркие цвета, красивые детализированные объекты — действительно больше ничего не нужно. Хотя анимацию можно было бы сделать и бо-



лее сложной. Взрывы, выстрелы — скромно, но со вкусом. Поражают диапазоны масштабирования. С высоты птичьего полета можно изучить весь уровень, а максимальное приближение дает возможность рассмотреть самую незначительную деталь. Гигантское разнообразие уровней также восхищает. Ливийские города, базы в пустынях, заснеженные леса, сотни разнообразнейших объектов, выполненных с необыкновенной точностью — все это компенсирует откровенно средние графические технологии.

**Commandos: Behind the Enemy Lines** — это совершенно новый подход к жанру стратегий в режиме реального времени. Подход творческий и грамотный. Перед нами игра, которую нельзя сравнить ни с Dune 2, ни с Warcraft, ни с представителями новой моды action-стратегий. Немного похоже на SWAT 2,

но там совсем другие игровые принципы. Гораздо больше похоже на Jagged Alliance, но **Commandos: Behind the Enemy Lines** идет в режиме реального времени. Конечно, игру нельзя назвать идеальной, есть что исправить, есть над чем подумать. Оригинальна — да. Ну, а кроме своей оригинальности **Commandos: Behind the Enemy Lines** еще и интересен. А этого-то уж точно достаточно. Кстати говоря, пока еще ничего не слышно о выпуске дополнительных миссий к игре, однако вряд ли стоит сомневаться, что Eidos add-on все-таки выпустит. В конце концов, дополнительные миссии в **Commandos: Behind the Enemy Lines** куда более важны, чем в любой другой real-time стратегии.

СИ

Альтернатива:  
Отсутствует



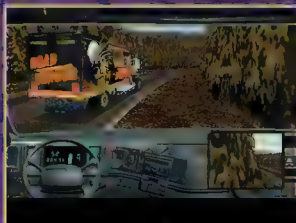
# 1С МУЛЬТИМЕДИА

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:

123056, Москва, а/я 64,  
admin1c@1c.ru, www.1c.ru,

ОТДЕЛ ПРОДАЖ:  
ул. Селезневская, 21,  
Тел.: (095) 737-92-57  
Факс: (095) 281-44-07



Если у Вас есть тайная мечта сесть за руль мощнейшего грузовика и, вдавив до упора педаль газа, огласить победным ревом окрестности, даже не замечая, как в ужасе жмутся к обочине легковушки, представляя Вам, Властелину дорог, право выбрать свой путь... Если Вы любите рисковать, не боитесь переехать дорогу другим королем и вырвать у них удачу, то...

## ЭТА ИГРА ДЛЯ ВАС!

На горной круче и в песках, на улицах огромных городов и в родных российских болотах, в дождь и при слепящем солнце – всегда, везде и при любой погоде на дороге Вам не будет равных.

- Отличная графика, динамическое освещение, обилие спецэффектов
- Большой выбор автомобилей
- Выбор трасс, дневные и ночные заезды, при различных погодных условиях
- Реалистичная физика движения, удобная настройка управления
- Широкие возможности видеосмотра гонок
- Панорамный обзор, подвижность водителя в кабине
- Сочетание «участник-зритель» на одном экране
- Коллективная игра
- Поддержка Windows 95/NT
- Множественные оконные и полноэкранные видеорежимы
- Поддержка MMX™, реализация принципов scaleable software

Возрастная категория — без ограничений.

1С  
Фирма «1С»

byka  
KA ENTERTAINMENT

SoftLab-Nsk



# ДАЛЬНОБОЙЩИКИ

ПУТЬ К ПОБЕДЕ



# MOTOCROSS MADNESS

## Странная

**Лучшая из всех современных игр, посвященных мотогонкам.**

**Платформа:** PC  
**Жанр:** мотогонки  
**Издатель:** Microsoft  
**Разработчик:** Rainbow Studios  
**Требования к компьютеру:**  
 P-166, 16 Мб RAM, 4X CD-ROM,  
 Windows 95/98  
**Количество игроков:** 1-8  
**Интернет:**  
[www.microsoft.com/games](http://www.microsoft.com/games)

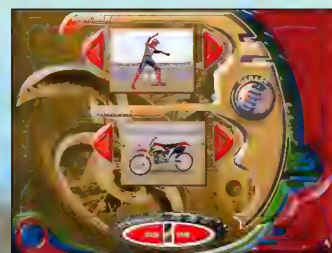
Помесь велосипеда с автомобилем давно не дает покоя человечеству, особенно самой активной его части, предпочитающей управляемость комфорту и скорость удобству. Вечное противопоставление ленивого толстого «автомобилиста» с мало-мощной клячей, ползущей на своей автоматической коробке передач лихому байкеру, преодолевающему все препятствия на пути даже заставило игровую индустрию, которая, как и кинематограф, пытается наиболее ярко отразить реальное и нереальное, несколько разделить два класса популярных игр. У нас имеются автогонки, и мотогонки. В каждом из поджанров в последнее время появилось несколько новинок. Но сейчас нас интересует лишь та вещь, что была выпущена буквально пару недель назад пока все еще не совсем игровой компанией Microsoft.

**Motocross Madness**, как следует из названия, похож на его старшего собрата **Monster Truck Madness** лишь отдаленно. То есть не больше, чем наполюину. Пожалуй, даже меньше. Ведь если MTM был всего лишь обычной гонкой машин с большими колесами по бездорожью, то **MM** меньше чем сенсацией в жанре мотогонок не назовешь. Забудьте обо всех красивеньких **MotoRacer**'ax с их милыми плоскими трассами, вечными ограничениями и бордюрами! В **Motocross Madness** вы сможете поучаствовать в настоящей гонке на открытом пространстве, по холмам между небом и землей, в полной гармонии и единении с природой. На свободе. Ощущения от этого примерно совпадают с чувствами старого льва, которого поймали еще в молодости и всю жизнь продержали в зоопарке, а потом вдруг открыли клетку... Особенно радостно то, что ехать



можно во все четыре стороны, и порой именно это и хочется сделать. И хотя в **Motocross Madness** и нет ни веселости поединков **RoadRash**, ни сумасшедшей детализации **Redline Racer**, эта игра все равно умудряется доставлять гораздо большее удовольствие. И даже надпнуть Microsoft на коробке ее не портит.

Практически любая гонка обязана своим успехом или неуспехом прежде всего своим трассам, их дизайну, продуманности, правильности расстановки объектов и так далее. Приятно сообщить, что в данном случае правило полностью отменяется. Главный и самый интересный элемент в **MM** — это игровые режимы, которых, кстати, ничуть не меньше, чем в иной гонке трасс. Под каждый из режимов разработчики создали свою собственную библиотеку треков, а при желании любой может добавить к ним и свои собственные, попросту смоделировав их в очень простом редакторе, прилагаемом к игре. В **MM** вы можете принимать участие в заездах как на стадионах, так и на открытой местности, причем если в первом случае все трассы расположены в одной плоскости, и хол-



мики для прыжков на них просто «насыпаны», то во втором вы будете иметь дело с самым настоящим американским бездорожьем, в основном, по пустынным местностям все еще Дикого Запада. Также предположительно прорисовываются холмистые долины Аризоны и каньоны Кордильер. Как на стадионах, так и в режиме «открытой» гонки вы получаете доступ примерно к полутора десяткам различных трасс, каждая из которых задумана так, чтобы непременно снабдить игрока трудностями. Кое-где это гигантские трамплины с непрерывной ямой за ними, перепрыгнуть через которые можно лишь имея некоторую весьма значительную скорость или чрезмерно узкие овраги, проезжая по которым вам придется заботиться о том, чтобы не задеть плечами каменные стены. На стадионах частенько возникают дополнительные сложности с внезапно появляющимися откуда ни возьмись бортиками, в которые, разумеется, врезаться не рекомендуется. Все это замечательно, но настоящее удовольствие от **MM** можно получить только в режиме кросса. Несколько мотоциклистов, количество которых регулируется, помещаются на одну большую карту, примерно в пять-шесть квадратных километров. Они должны в определенном порядке проезжать через воротики checkpoint'ов, разбросанных по карте в случайном порядке. Выигрывает тот, кто успеет пройти через все точки первым. Гениальность концепции подпитывается также и тем, что ни одной дороги

### Достоинства:

Множество игровых режимов и прекрасно сконструированные трассы, а также возможность самостоятельно их конструировать делают игру совершенно уникальной.

### Недостатки:

Отчасти слабая графика, несколько пробелов в AI.

### Резюме:

Лучшая из всех современных игр, посвященных мотогонкам. Исключая только L.A. Riders.

# 7.5

1	VIDEO
5.5	SOUND
1.5	INTERFACE
2	GAMEPLAY
1	ORIGINALITY
5.5	ADDITIONS







**Очень редкий пример игры, в которой содержание зашито не в оболочке, а где-то внутри.**

на всей карте нет, и вы вольны гонять по ней так, как душе угодно, объезжая горы или же, наоборот, забираясь на них, шпаря напрямик или выдумывая самые разнообразные маршруты. Система навигации, придуманная для этого режима, необыкновенно проста и функциональна — она всего-навсего показывает, в какой стороне находится следующий checkpoint, так что заблудиться вам не удастся.

**Motocross Madness** занимает далеко не последнее место и в списке наиболее реалистичных гоночных игр.

Физика мотоциклов просчитана великолепно, а самой впечатляющей деталью является то, что модели гонщика и собственно мотоцикла, в отличие от многих других игр, совершенно не связаны. В хорошем смысле этого слова. Создается такое впечатление, что гонщик действительно управляет мотоциклом, а вы управляете гонщиком, и в случае ошибки водителя вся эта система может весьма легко распасться. Никудашный водитель будет заброшен своим железным конем в какую-нибудь канаву. Поскольку **MM** уделяет особое внимание прыжкам на мотоциклах, неудивительно, что «модель полета» проработана чрезвычайно хорошо. Вы ни на секунду не потеряете управление машиной и сможете четко сбалансировать ее еще до посадки. Или не сможете, и тогда игра отсылает нас к пункту, обсужденному чуть раньше. Весьма хороша и проработка столкновений. Несмотря на то, что в начале каждой гонки, как правило, возникает забавная ситуация, когда возвышается гигантская куча поверженных мотоциклов. Этакая пробка на мотоциклетный манер. Как и любая нормальная пробка, она достаточно быстро рассасывается. Однако с компьютерными противниками проблем у вас будет еще достаточно. Поскольку от столкновения, как правило, в ближайшую канаву летят оба участника, то ваши оппоненты в **MM** постоянно заболевают солидарностью по отношению друг к другу. И начинают постоянно толкаться. Что частенько приводит в легкое бешенство. Однако даже один-два десятка столкновений все равно не лишат вас шансов на победу, так что особенно расстраиваться не стоит.

Для обеспечения свободы передвижения по трехмерному миру игры и сохранения приемлемой скорости гонки, разработчикам пришлось пойти на некоторые жертвы, среди которых числится и графическое оформление. Несмотря на то, что собственно трассы выглядят просто замечательно, да и на моделях гонщиков полигонов вполне достаточно,

никаких привычных для полигонных гонок последнего времени «окружающих пейзажей» вам в **MM** увидеть не удастся. Поэтому игру навряд ли можно порекомендовать поклонникам своеобразного виртуального туризма. В этой игре вы не найдете ни симпатичных домиков, ни пещер, ни мельниц, ни даже деревьев. Все, на что хватило сегодняшней компьютерной мощи — это на генерацию сложного ландшафта. Но зато скорость игры при наличии приличного акселератора всегда довольно высока, да и количество компьютерных участников велико. Графика достаточно похожа на ту, что мы могли уже увидеть в **Monster Truck Madness 2**, и вполне может быть основана даже на одном и том же движке, однако использовались одинаковые графические библиотеки разработчиками совершенно по-разному. И если создатели **MTM2** увлеклись украшательством трасс, то авторы **MM** уделили максимум внимания именно ландшафту. Текстуры поверхности выглядят очень симпатично, в холмах не заметно никаких ущербных углов, и мест склейки полигонов вы попросту не сможете заметить. Не наблюдается, к счастью, и выпадение оных. Модели мотоциклов и гонщиков состоят в среднем из 100 полигонов, чего, как выясняется, для такой игры вполне достаточно. Типичные акселераторные спецэффекты отсутствуют, и этот момент вполне может послужить поводом для того, чтобы от них хорошенько отдохнуть.

**Motocross Madness** — очень редкий пример игры, в которой содержание зашито не в оболочке, а где-то внутри. Иначе говоря, играть в нее — это все равно, что есть какой-нибудь диковинный фрукт. В котором самое вкусное находится где-то около косточки. Я с большим удовольствием кушал **MM** на протяжении нескольких недель, думаю, что и вам понравится. Пожалуй, со времен **Age of Empires** это самый значительный прорыв Microsoft на игровом рынке.

СИ

Альтернатива:  
**MotoRacer 2, Manx TT**



# X-COM: INTERCEPTOR

## Внимательный

читатель нашего журнала, безусловно, заметил, еще бегло просмотрев содержание, что мы нынче повторяемся. Про **X-Com: Interceptor** обзор был написан еще в июльском номере. Прежде чем вы начнете возмущаться, удивляться или делать что-либо еще, объясню, в чем дело. Мы тут малость посоветовались и решили, что, вообще говоря, ничего страшного в описании одной и той же игры дважды, но с разных точек зрения, нет. В конце концов, хорошие игрушки тем и хороши, что про них хочется спорить. Посему не исключено, что в целях вышей объективности мы и впредь будем иногда позволять себе пару обзоров на одну и ту же тему, но от разных авторов с разными, иногда спорными, мнениями, а вы уж решайте, кто прав, кто нет и кому из нас верить. Теперь перейдем к делу.

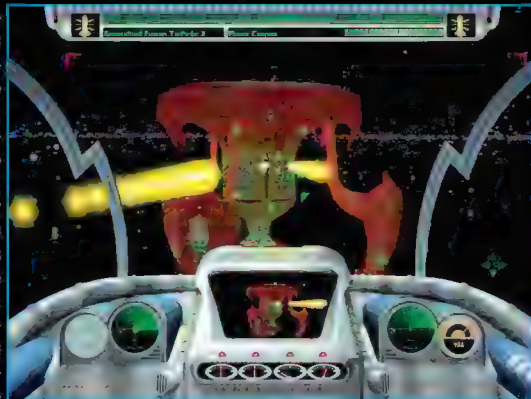
Обычно, знаете ли, демо-версии делают разными хитрыми фирмами с целью рекламы предстоящей или уже вышедшей игрушки. Задача их заключается в том, чтобы, дав поиграть в небольшую ее, игрушку, часть, настолько увлечь игрока, что тот бы не смог удержаться от похода в магазин и выкладки там энного количества различных денежных знаков с целью приобретения полной версии. Посему в демках практически всегда появляется либо самая достойная часть игры, либо самое ее начало, которое завлекает (представьте себе «Цивилизацию» до P.X. — согласитесь, после такой демы деться было бы просто некуда). Все эти прописные истины я говорю потому, что демка **X-Com: Interceptor**, по-моему, имеет совершенно иные цели. Она направлена на то, чтобы в игру играли только «свои люди» — те, кто и так знает, что это такое. После просмотра демы практически ни малейшего желания играть в сам **Interceptor** не возникает: ну, красиво, ну интерфейс такой прикольный (хотя и неудобный), но понять стратегическую часть нельзя, а звездные столкновения, мягко говоря, просто ужасны. Что ж, похоже, MicroProse со своей задачей отпугивания случайных людей успешно справилась. А потому давайте теперь уже совершенно рассмотрим появившуюся игру и оказавшуюся, как ни странно, вовсе не такой плохой, как демка.

Выскажу крамольную мысль: лично мне **X-Com: Interceptor** понравился. Если говорить точнее, я всего провел за ним примерно четыре дня, из которых первые два часа он мне кардинально не нравился, потом начал увлекать, потом понравился основательно, потом, когда нашлась возможность на спекуляции оружием спокойно зарабаты-

вать немеренно денег и не ждать конца месяца, он мне начал надоедать, но снова понравился, когда пришла логичная за спекуляцией оружием расплата, ну и ближе к самому концу он мне снова разонравился. Но в целом ощущение достаточно хорошее. Из-за такой вот поведенческой адаптации к микропрозовскому творению, думаю, лучше уж этот обзор построить на сюжетном развитии самой игры, благо сейчас уже сама игра не новость, и потому можно поговорить «за жизнь». Однако прежде хочу сообщить еще один почти криминальный факт: я практически не играл в первые три X-Com'a. Когда вышел первый, я был яростным фанатом квестов и принципиально не играл ни во что другое, а потом, поскольку все сходилось на мнение, что первый — лучший, я не играл и в два других. Посему ниже вы сможете ознакомиться с мнением об **Interceptor'e** человека, воспринимающего его не как очередную серию, а как совершенно новую игру.

Итак, открываем коробку, вынимаем диск, запускаем игру. Начнем с самого начала: с заставки. Заставка весьма коротка и невразумительна, однако она настраивает на тот лад, в котором выполнена вся игра: на лад эдакого стеба а-ля 50-е годы. Черно-белая тарелка, за которой гонится черно-белая ракета, дым из хвоста которой идет вверх (вспомните замечательный фильм про амазонок на Луне), что потом, правда, приобретает цвет, но стесная суть от этого не меняется. Аналогично, в духе 50-х, выполнен и интерфейс игры, и даже интерьеры управляемых вами «интерсептеров». Юмор, правда, особенно в переговорах пилотов, понять может не всякий — для осознания надо сперва хотя бы познакомиться с американскими «ситкомами» 50-х (что-то вроде американского Бенни Хилла). Что же до железных кнопок и рычажков на интерфейсах стратегической части игры, то тут, как раз, авторам удалось сделать то, что нужно: как ни крути, а такие вот а-ля «Кадилак» приборные панели уж во всяком случае смотрятся лучше и свежее, чем потуги многочисленных программистов сделать что-то эдакое, якобы из будущего. Хотя старые фанаты X-Com с этим не согласны: на самом деле, первые две части игры были почти серьезными, и потому нынешние пристебывания как-то идут с былой мрачностью вразрез.

Заставка открылась, попадаем в главное меню. В оном нас сейчас волнуют две опции: **Single play** и **Simulation**. Начнем со второй... Хотя лучше этого не делать. Симулятор выполнен просто отвратительно. Не думаю, что у



**Interceptor'a** будет большое будущее и в области мультиплеера, разве что в него станут играть только потому, что уже разорились... Хотя, возможно, попытаться друг друга убить в режиме head-to-head на практически неуправляемом космическом аппарате и интересно. Во-первых, и не думайте летать с помощью кнопок на клавиатуре. Кроме джойстика, можно попробовать использовать мышь. Но все равно, поскольку в симуляторе у вас почему-то нет возможности самостоятельно выбрать себе корабль и его вооружение из всего доступного в игре арсенала, то летать вам предстоит на примитивном **Lightning II** с минимальным набором оружия — стандартным лазером и стандартными ракетами. Убить вам, скорее всего, не удастся никого и останется просто летать по округе и ждать, пока за вас все сделают напарники. Симулятор точно повторяет бои в самом начале основной игры, из-за которых она первое время и не нравится. В игре через некоторое время бои становятся интереснее. В симуляторе — нет. Потому давайте в него не соваться.

Сунемся в основную игру. Сюжет повествует про то, что человечество выбралось в космос, расселилось, организовало эдакий форпост в дальней его, космоса, части. Тут разные коммерческие конторы организуют свои аутпосты. Естественно, чужие нехорошие бяки, это дело увидев, поманулись всем им мешать. И, разумеется, на защиту добрых наших Землян встает X-Com, чьи дела мы на этом самом форпосте управляем вы.

В начале игры у вас есть одна база и малое количество денег. Лично я на это количество денег сразу же построил вторую базу, но могут быть и иные варианты. Вы можете, например, усовершенствовать имеющуюся, докупить на нее истребителей заводского типа, добавить модеров (штука такая, технология качает, называется в игре **downlink**) или что еще. Вокруг есть звезды, ближайшие к вашей базе, в большинстве своем, обжиты этими самыми аутпостами фирм. Строительство новой базы занимает примерно месяц. Первым делом мы, естественно, лезем в технологии и смотрим, что там можно сделать.

Технологии малость удручают на протяжении всей игры. Видите ли, по мнению разработчиков, на сей раз всяким разным наукам учатся на Земле, а вам в далеком космосе их надо закачивать. А так как файлы имеют немеренный объем, то закачка занимает весьма немало времени — месяц примерно. Тут я еще, хоть и с очень большим трудом, могу понять, почему так долго качается, например, схема построения нового типа истре-



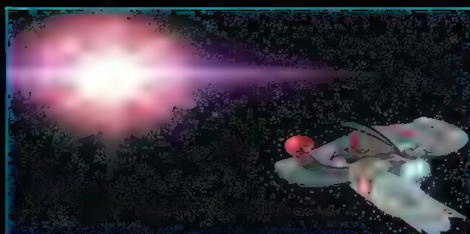
Платформа: PC  
Жанр: стратегия +  
космический симулятор  
Издатель: MicroProse  
Разработчик: MicroProse  
Требования к компьютеру:  
Pentium 15 МБ RAM, SVGA 2 MB,  
4x CD-ROM, Win95  
Интернет:  
www.microprose.com

**Достоинства:**  
Уютное обаяние жанра.  
**Недостаток:**  
Сюжет, который не имеет почти никакого отношения к сути игры.  
**Итог:**  
Игра для тех, кто будет способен играть в нее в течение пары дней.

**7.5**  
1.5 VIDEO  
0.8 SOUND  
1.0 INTERFACE  
1.5 GAMEPLAY  
2.0 ORIGINALITY  
0.7 ADDITIONS

**X-Com: Interceptor** надо, по большому счету, воспринимать со здоровой долей юмора.





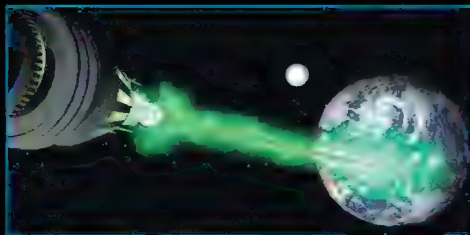
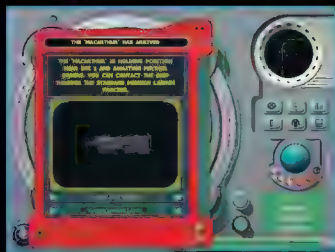
бителя (хотя мне непонятно, почему бы вместо месячной закачки не прислать чертежи на почтовом судне — как никак, новенькие интерсепторы с Земли прилетают в транспортах за три-четыре дня). Но бывают казусы. Например, в ходе развития сюжета игры вам предстоит за-



качать пять чужих посланий. Вернее, они будут перехвачены, о чем вам сообщат и скажут, что «надо немедленно начать исследование». Ну, хорошо, ежели вы там на Земле умные такие до безобразия, так и исследуйте это дело! Я-то тут причем. Потом закачаю, если что интересное наисследуете. А нет. Вам придется месяц это послание качать, причем в результате вы получите текст строк в девять длиной и ВСЕ. Это какая же должна быть скорость у модема, чтобы он качал девять строк текста месяц?! Подобных примеров довольно много. Потому, помоему, уж не шли бы авторы на поводу у псевдореализма, а называли бы это просто исследованием. Было бы как-то логичнее.

Это не единственная проблема с науками. Главная вторая проблема впереди, мы к ней подойдем позже, а сейчас хочется упомянуть одну мелкую проблемку. В начале игры вам доступны как явно очень нужные технологии (типа «Крутая пушка»), так и загадочные, непонятно для чего занесенные в список (типа «Искусственный элириум»). Ясно, что крутая пушка нужна, но, может, этот элириум страшно важен? Документация ответа не дает — хотя, опять же, в связи с этой концепцией «закачки» технологий можно было бы запросто сделать в секции research эдакую библиотеку размером с Интернет, которая бы включала все подряд — и крутые пушки, и дизайн новейшей микроволновой печи, и чтоб вы сами уж думали, что вам из этого надо. И чтоб все точно закачать не могли. Совсем было бы здорово, если бы эти микроволновые печи можно было бы изготавливать и устанавливать на корабли вместо некоторых спецустройств — толку никакого, зато круто-то как! Но нет. И подобные недоработки встречаются в игре не только здесь.

Итак, мы с вами назначили исследование и как-то распорядились деньгами, и начинаем, собственно, ждать событий, для чего ускоряем по максимуму время. Ждем мы, разумеется, закачки технологий или поступления денег, которые произойдут в конце месяца. Вместо этого через день в поле зрения радаров попадает какой-то инопланетный гад. И нам предлагают запустить миссию. Ну, мы типа шас правильные до боли, типа деньги хотим отработать, чтоб эти аутпосты нам за дело их платили, так что сразу вылетаем — и выбора, откуда, у нас пока, слава Богу, нет. Тем более что в начале игры чужие страшно наглые, налагают на аутпосты почему зря. Ну, мы вылетели (естественно, всеми доступными кораблями), долетели, и начался бой. Ай-ай-ай. Здесь ломается большинство видеовещаний, которые догадывались не впадать сразу в «симулятор».



Собственно, для вас бой выглядит как какие-то события вне поля зрения, в ходе которых вы лихорадочно крутите джойстик, пытаетесь хотя бы поймать врага в прицел. Пару раз, возможно, вам даже удастся попасть в него из ла-

зера, что повредит ему на 3% энергетический щит, но так как он регенерируется, то толку от этого будет чуть. Наведение же ракеты работает ну очень долго, прежде чем ее можно запустить, надо секунд десять держать врага в прицеле, что невозможно в бою. Единственное, что вы можете сделать — это подбить врага в самом начале боя, когда вы летите прямо на него, и он еще достаточно далек, чтобы не успеть улететь из зоны прицеливания. В общем, весь бой ведется вашими напарниками, которые каким-то загадочным способом всех врагов убивают. И все это не очень радует.

Вообще, я не фанат звездных симуляторов. Помоему, чтобы сделать таковой симулятор интересным, надо превращать его в аркаду. Правда, мне вообще претит идея звездных сражений на лазерных пушках, накрепко приваренных к носу корабля, как исключительной остроты сивокобыльный бред. Во всяком случае, с необходимыми для симулятора понятиями «реализм», «натуральность» и иже с ними все это имеет минимальное количество общего. Посему любой «космический симулятор» — по сути своей просто трехмерная аркада с полной свободой передвижения. И не самая сильная, потому что в космосе, знаете ли, нет возможности спрятаться в карьере или какой излучине пейзажа, потом оттуда внезапно выскочить и нанести сокрушительный удар по явно превосходящим силам противника. И «стратегия» тут одна — залететь в хвост и долбить оттуда. Такая, во всяком случае, была в Wing Commander'e и Privateer'e. WC, как признанный лидер жанра «космической симуляции», добился признания потому, что он является не просто той самой трехмерной аркадой с полной свободой перемещения, но вовлекает в себя еще ряд иных исключительно аркадных особенностей: например, миссии в нем состоят из нескольких этапов, в которых, сохраняясь во время этих миссий нельзя, все они исключительно подготовлены заранее и не являются динамическими. X-Com: Interceptor наглядно демонстрирует, что динамические миссии в космическом симуляторе практически невозможны. Практически — потому, что если они совмещены с неплохой стратегией и совмещены действительно хорошо (о чем позже), то они терпимы. Но если этого нет, как на первых порах в Interceptor, то это ужас. Зато вот последняя в нем миссия сделана в лучших традициях WC, и она действительно очень хороша (во всяком случае, придется по душе фанатам классики).

Ладно, отлетавшись и отстрелявшись (вернее, отпобывавшись отстреляться) вдоволь, мы, наконец, заканчиваем закачку Крутой Пушки, заканчивается месяц и приходят деньги и, наконец, достраивается вторая база, благодаря чему можно одновременно качать две науки. Дальнейшая пара месяцев проходит в аналогичных активностях с вашей стороны, за тем исключением, что вы теперь будете располагать не только двумя базами, но и двумя эскадрильями, а также прибавится аутпостов вокруг второй базы. Кстати, вы теперь будете знать, что одни аутпосты платят много, а другие — мало. Но защищать надо всех. Правда, вообще-то если вы кого одного не защитите из малоплатящих, ничего страшного не произойдет. И к тому же, если не перехватывать вражьи флоты, а давать им нападать, чтобы аутпост призвал на помощь, то дают больше очков и денег. Но это все мелочи. Главное — то, что с этого момента вам начнет становиться интересно. Кстати, потом в игре появится интересный поворот: если вы будете все время гонять чужих с аутпостов и станете крайне крутым защитником, то системы вокруг

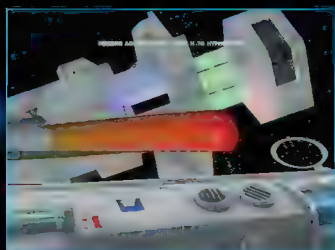
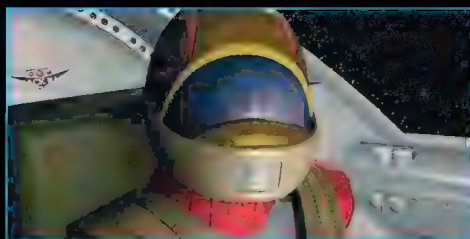
ваших баз резко подскочат в цене. И если вам понадобятся деньги, вполне можно «сдать» пару-тройку бедных аутпостов — будьте уверены, их тут же заселят богатые конторы и будут платить много. Это к тому, что игра все же стоящая и моделирующая массу хитрых вещей.

Интересность будет заключаться в том, что, во-первых, несколько посерьезнеет стратегическая часть, во-вторых, появится хоть какой-то выбор и разнообразие в плане качаемых наук и, наконец, благодаря этому самому качанию начнет становиться интереснее и содержательнее боевая часть игры. Стратегия улучшится с той точки зрения, что теперь вы будете руководить двумя базами и уже начнете подумывать о строительстве третьей, четвертой и далее вездех до восьмой. Руководство базами — это строительство разных на них блоков, оборонительного и утилитарного характера, а также обеспечение запаса всяких разных военных штук, которые можно ставить на корабли; также надо постоянно пополнять запас ракет. Чем больше баз, тем этот процесс становится сложнее и запутаннее. Строительство баз надо осуществлять с умом, так как выбрать правильное положение — большое дело. Хотя, как вы потом узнаете, все без разницы. Баз вы всего можете построить восемь, причем делать это можно только на определенном, небольшом расстоянии от базы уже существующей. Многие усматривают в этом ограничении намеренное охлаждение вашего пыла, чтоб вы раньше времени всех врагов не перебили. На самом деле вас просто жалеют — и восьмью базами руководить морочно. Кстати, другое ограничение, на мой взгляд, действительно изрядно надумано и не украшает игру — вылетать вы можете не больше, чем влетать. В основном в игре больше вам и не потребуется, но вот в последней миссии... Враги же летают и ввосмером, и вдесятером.

После каждого боя вы собираете то, что можно собрать из останков вражеских тарелок. Обычно это всякое разное оружие, трупы инопланетян и разные приспособления типа движков и щитов. Всех их можно исследовать, после чего вам становится доступно их, этих штук, изготовление для установки на свои интерсепторы. Это все весьма смешно, так как получается, что сам X-Com ничего путного придумать не может, может только тирить вражьи технологии. Хотя по утверждению «Уфоледии» (которая, кстати, пополняется по мере загрузки технологий), «чужое» оружие исследуется, и на его принципах строится совершенно иное, «земное». Однако на деле, если вы на поле боя подобрали какого «тихоню-пульсера», то вы спокойно сможете его использовать наравне с теми, что для вас делают на заводе. Но лишь после того, как вы закачаете нужную науку. Кстати, в этом плане был мной замечен один глючок — крутые щиты, 'accumulator shields', которые мне удалось как-то поиметь с крутого врага типа «тень», были исследованы, но после этого почему-то ни делать их, ни установить я не мог. Похоже, это просто баг.

По мере появления нормального оружия бои тоже становятся нормальными. Кстати, одна очень полезная штука, «tractor beam», доступная вам с самого начала, только надо закачать. Полезна она только в начале игры, ибо потом ее враги будут умело использовать вам во вред. Однако до тех пор, пока вы не установите у себя нормальной, хорошей системы наведения, этот самый трактор вам нужен как воздух: он задерживает врага в поле зрения, вы легко можете прицельно и пальнуть ракетой. Потом у вас начнут появляться нормальные лазеры, нормаль-





**Interceptor является одним из произведений искусства от игровой индустрии. В последнее время таковых стало маловато, ибо все стремятся загрести побольше денег и клепают очередные клоны всего-чего-угодно. Microprose этого не сделала, напротив, на мой взгляд, намеренно пошла вразрез с запросами большей части публики. Честь ей и хвала.**



ные движки, еще более нормальные ракеты и системы наведения — все снято с врагов. И летать станет вполне интересно, вы уже будете активно участвовать в бое и иногда даже сшибать больше, чем ваши напарники. Кстати, подобранное оружие, помимо того, что его исследуешь, можно также

выгодно загнать (особенно в этом плане мне нравились в начале игре стандартные вражьи бластеры).

По мере роста количества оружия станет важно правильно его подбирать для каждой миссии. Лично у меня всегда был полон склад этих самых «тихонь-пульсеров», дабы можно было ими заменить все лучевые пушки пяти кораблей, а также ракет и ракетниц для уничтожения баз. Дело в том, что из-за того, что у вас почему-то нет возможности отдать специфический приказ ни во время полета, ни перед ним, то приходится добиваться результата иными способами. Конечно, вы можете стандартно запросить статус, попросить всех или кого-то одного атаковать вашу цель и сделать ряд подобных сообщений (все было и в WC). Однако помимо этого нужны и кое-какие еще команды, например, «уничтожить врагов только в крайнем случае, во всех остальных пользоваться тихонь-пульсером» или «ни в коем случае не пользоваться ракетами, ибо потом будем лететь сшибать базу».

«Тихонь-пульсер» есть очень важное оружие в игре. С его помощью можно «дисейблить» вражьи тарелки, то есть убивать их движки и щиты, не трогая корпуса, после чего, во-первых, можно набрать кучу полезного добра, а во-вторых, появляется возможность вражьи корабль исследовать. Только таким способом можно получить новые два типа кораблей. Ну, и, соответственно, чтобы напарники не разнесли все в щепки прежде времени, надо их лишить нормального оружия и оборудовать только этими самыми пульсерами — иначе ничего захватить не удастся. И стараться подловить какой маленький флот (одна-две тарелки). У врагов, кстати, боевых кораблей четыре типа, а также четыре типа их пилотов, каждый из которых отличается своими особенностями. Особенно достает корабль типа «тень» — страшная штука. Когда мне такую удалось «задисейблить», я прыгал по квартире. Он постоянно скрывается из видимости и с радаров, залетает в тыл, материализуется и... Ужас просто. Но вот убить его, как потом выяснилось, можно без особого труда, надо только иметь правильную лазерную пушку — самонаводящуюся (да, есть здесь и такое чудо техники). Жаль только, что от его исследования не было никакого почти толку.

В игре существует три основных типа боевых действий — защита своих инсталляций (включая корабли — ужасный геморрой, скажу я вам), нападение на вражеские, столкновение в космосе и нападение на вражьи конвой. В последнем случае вы получаете Штуку, которую принимаете исследовать, тем самым неуклюже двигаясь к финалу игры. Собственно, сюжетно игра движется благодаря двум вещам: периодически перехватываемыми вражьи посланиями, где говорится про страшные дела, и отвоёвыванию у конвоев неизвестных Штук. И того, и другого — пять. Конечу у игры смешной очень, но о нем позже.

В один прекрасный момент вам доведется исследовать такое вражье оружие, как «пси-бластер». Для чего он нужен, я толком не понял. Но для него характерна одна важная особенность: изготовление его стоит примерно \$320,000, а загнать его можно за \$660,000. Как вы думаете, что я делал в течение следующего после такого вот изобретения месяца? Правильно, пси-бластерами торговал со страшной силой, делал сто лимонов. Доскональное исследование показывает, что практически все оружие делается по меньшей цене, чем его можно продать, но разница в два раза и такая огромная цена — одна. Тут мне все это начало приедаться. Правда, нельзя не отметить, что это очень реалистично — живо напоминает новейшую российскую историю, согласитесь. И, надо сказать, то, что произошло потом, тоже эту самую историю живо напоминает. Выяснилось, что продавал я оружие какому-то спекулянту, который загнал его местному преступному боссу. И тот, вооружившись, наконец, по полной программе, устроил у меня под боком две пиратские базы. Как утверждает игра, он так же во всю продавал оружие врагам, чужим, тем самым «усилия их мощь X-Com'овскими технологиями». Последняя фраза меня дико веселила, ибо, как мы знаем, все эти «X-Com'овские технологии» — на самом деле просто ворованные инопланетные. Ну, да ладно. Главное — что пираты оказались вооружены до зубов, притом далеко не теми сотнями пси-бластеров, которые я за то время им торговал. И знаете, что они сделали в первую очередь? Перехватили транспорты, которые везли на мои базы очередную сотню этих пси-бластеров. И я остался с пятью лимонами и необходимостью с пиратами бороться. Было весело. Правда, потом я по-прежнему торговал, но уже в более ограниченных количествах — просто делал нужное количество денег. Кстати, активная спекуляция вредит и еще по одной причине: для изготовления заказанных вещей нужны мощности, для доставки — транспорты, всего этого в округе имеется ограниченное количество. И потому, если вы загрузили всех заказами на эти пси-бластеры, то очень нужно вам пополнение истощившегося запаса cloaking торпед придет не раньше, чем через месяц.

В шапке я указал, что минусом игры является связанная с сюжетом нелогичность. Дело тут вот в чем: сколько бы вы ни сносили вражьи аутопосты и баз, все равно враг будет жив и все равно состоится точно такая же финальная битва. Например, вы можете легко обойти ограничение на количество баз, просто снося старые и строя новые, и таким образом эдакой ромашкой «зачистить» всю карту — но все равно потом враги вместе с базами окажутся у вас в тылу, даже если вы будете старательно сшибать все обнаруженные флоты. Дело в том, что по сюжету главная вражья база находится в другом измерении, в черной дыре. И они могут из этих черных дыр вылезать. Сюжетно-то это интересно, может, но вот стратегия делает практически бессмысленной. На фиг развешивать, если врага все равно победить нельзя?

Финал игры таков: враг строит чудовищных размеров Штуквинку, которую собирается подогнать к Земле и ее (Землю) снести вообще раз и навсегда. Штуквинка таких чудовищных размеров, что обычным оружием ее не сшибить. И знаете, как с этим делом решает бороться X-Com? Ведет психологическую борьбу, так, как гражданское население чужих встает на защиту землян, сажает в тюрьму злых военачальников и насчитывает мир, дружба, жвачка? Закрывает вы-

ход из «другого пространства»? Эвакуирует Землю? Ха! X-Com решает поступить еще круче чужих — те хотят снести планету, а X-Com им за это сносит... солнце! Их солнце, вокруг которого вертится чужой хомеворлд. Вместе со всей звездной системой. Типа, нефига тут базары гнилые разводить! Мы шас по типу, чисто братков позвали, да. Есть для этого специальная бомба, которую, к сожалению, нельзя использовать на какое другое солнце, а жаль. Финальная миссия, в лучших традициях WC, состоит из двух частей, в ней надо одновременно защищать и большой корабль, протаскивающий вас сквозь черную дыру, и вашего напарника, у которого эта самая солнечная бомба, и попутно отстреливать толпы врагов и сносить им базу. Ужас! Миссия раз в пятнадцать сложнее любой из тех, что встречались до того.

Во время всей игры периодически на экране появляются некие галактические новости, где, я так сильно подозреваю, пересказываются события, которые нас ждут в скором будущем настоящем X-Com 4. Ибо вроде как в конце этой игры мы всех врагов в прямом смысле слова звезданули (взорвали их собственной звездой). Что-то там рассказывается про восстания на Марсе. Потом рассказ про восстания заканчивается, и под конец игры начинается совершенно гнусный (в хорошем смысле слова) отбег на Microsoft и ее Windows 95. Типа, выход очередной ОС Portals 67 отложен... Решено переименовать ее в Portals 68, но не потому, что мы не успеваем, говорит пресс-секретарь, прекрасно мы успеваем, просто наши исследования говорят, что цифра «7» не нравится людям из-за острого угла в правом верхнем углу... Читать весело, скажу прямо.

Вообще, X-Com: Interceptor надо, по большому счету, воспринимать со здоровой долей юмора: эта игрушка точно делалась не на серьезной ноте. Хотели люди оттянуться, и оттянулись. И сделали, на мой взгляд, далеко не самую плохую игру этого года. И потому всякие разговоры про графику, играбельность и иже с ними я тут вести не хочу. Хорошая графика, нормальная играбельность. Можно было бы из неплохой идеи сделать конфетку, не получилось, пусть. Но Interceptor является одним из произведений искусства от игровой индустрии. В последнее время таковых стало маловато, ибо все стремятся загрести побольше денег и клепают очередные клоны всего-чего-угодно. Microprose этого не сделала, напротив, на мой взгляд, намеренно пошла вразрез с запросами большей части публики. Честь ей и хвала. И пусть игра не то чтобы лучшая на свете, но все же, как бы это попонятнее сказать, она \*честная\*. Я верю, что ее делали с удовольствием. Яркий пример: у управленческих вами интерсептторов по бокам есть... зеркала заднего вида! И в них действительно все отражается, что происходит сзади — звезды, взрывы, корабли. Пользоваться боковым обзором вы едва ли когда-нибудь станете. И уж тем более бесполезны эти зеркала, которые видно только оттуда. Но их сделали, и я уверен, на это был потрачен не один день. И потому советую и вам: посвятите этой честной игре больше, чем пять минут своего времени. Возможно, вы, как и я, через пару часов игры поймете, что в ней есть что-то доброе и вечное. В отличие от большинства современных игр — пусть и неплохой смастеренных, но в которых нет души.

СИ

Автоматизация  
Решения вместе  
с вашим командиром

HTTP://WWW.CAMELANDS.RU





# LEIFHEIT

Made in Germany



КРУПНЕЙШИЙ НЕМЕЦКИЙ КОНЦЕРН ПО ПРОИЗВОДСТВУ ТОВАРОВ ДЛЯ ДОМА ПРЕДСТАВЛЯЕТ ВПЕРВЫЕ В РОССИИ

## PC-MASTER CAR

### PC MASTER CAR

снабжен:



-удлинителем для 4-х электропотребителей и одним шнуром к розетке



-4-мя роликами, 2 из которых с фиксаторами-удобная уборка!



-полкой под мышь выдвигающейся как вправо, так и влево



-складывающейся полкой с возможностью крепления как справа, так и слева



PC MASTER CAR обладает прекрасной эргономикой за счет возможности регулировки полок по высоте с точностью до 50 мм



Дизайн и верстка: АБРИОН-ОС, 96



**\$209,99**  
**\$170,99\***

\* -без электрического удлинителя



А также в ассортименте: удобные столы для дома



PC-CAR



PC-HOME CAR

-необходимые приспособления для компьютерной техники



TOWER-RACK

-полка для размещения вертикального системного блока компьютера (к MASTER-CAR и HOME-CAR)



MIDI-CAR



PRINTER-CAR

-столы для размещения периферийной оргтехники

Компьютерные столы от LIEFHEIT AG (Германия) можно встретить в компьютерных салонах и классах, офисах и дома. Сборка отнимет у Вас не более 15 минут. На PC MASTER-CAR можно установить: системный блок, монитор, клавиатуру, мышь, принтер, факс-модем, а также удобно расположить бумагу, дискеты и т.д. На обычном столе все это займет площадь не менее 150x80 см.

Прекрасная эргономика, экологически чисто и удивительно прочно - все это столы PC MASTER-CAR от LIEFHEIT AG!

**Дилерам предоставляются скидки до 25 %!**

Эксклюзивный поставщик товаров **SERVICE line** концерна LIEFHEIT AG в России **PICTURE International Ltd**  
Резервный телефон: 192-0158; Основной телефон: 192-8663, КРУГЛОСУТОЧНО



## HEART OF DARKNESS

## Разглядывая

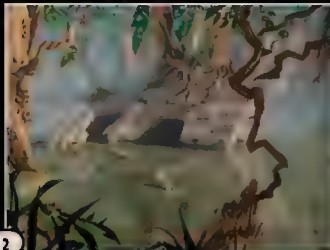
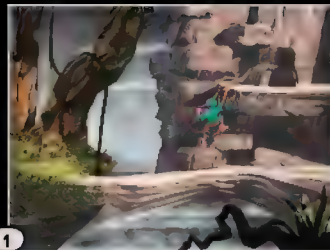
**Платформа:** PlayStation, PC  
**Жанр:** 2D-платформер  
**Издатель:** Infogrames (Ocean)  
**Разработчик:** Amazing Studio  
**Требования к компьютеру:**  
 P-100, 8 Мб RAM, 4X CD-ROM,  
 Win 95/98  
**Интернет:**  
[www.infogrames.com](http://www.infogrames.com)

**1** — Герой очень спортивен и может карабкаться по стенам как настоящий скалолаз  
**2** — Чтобы уберечься от палящих неподалеку орлов, необходимо вовремя нырнуть под воду.  
**3** — Солнечное затмение послужило началом увлекательной истории.

упомогающие скриншоты в пресс-релизе, просматривая рекламу и знакомясь с содержанием посвященной проекту странички в www, мы довольно-таки часто задумываемся о том, когда же та или иная вожаемая игра наконец-то появится. Строим предположения, пытаемся разузнать что-то у разработчиков и издателей, получаем, наконец, примерную официальную дату и, как правило... добавляем к ней еще пару-тройку месяцев. А в некоторых особых случаях — побольше. А потом, трезво глядя в довольно-таки туманное будущее игровой индустрии, пытаемся предсказать, насколько разрабатываемый сейчас проект сможет быть интересным через год, два, три. Ну, а теперь, после выхода **Heart of Darkness**, нам придется так же просчитать судьбу игр и в пятилетней перспективе. Это, конечно, шутка. Ведь, несмотря на весь наш «профессионализм», понять, какими станут игры через пять лет, практически невозможно. Реально лишь нарисовать какие-то контуры будущего, спожив их из деталей сегодняшних задумок и проектов крупных и мелких компаний, но вот обрисовать вкратце достоинства Wing Commander XVII нам вряд ли удастся. Зато благодаря той же самой **Heart of Darkness** мы сможем вспомнить, чем жила игровая индустрия в середине девяностых.

Идея небольшой компании Amazing Studio, выросшая в самый длительный по времени разработки игровой проект была необыкновенно проста и уже весьма преуспела за последние годы в виде фактических клонов не вышедшей **Heart of Darkness**. Мысль была чрезвычайно проста — необходимо создать платформер, в котором за основу брались бы не скорость реакции игрока, не количество патронов в его суперогнелучемете, а общий большой и интересный сюжет, на который по капельке, по картинке наизывались бы уровни и противники, вокруг которого строился бы весь дизайн игры. За прошедшее с момента анонса **Heart of Darkness** время мы уже несколько раз смогли убедиться в правильности этой концепции, восхищаясь грамотнейшим построением и элегантностью Oddworld: Abe's Odyssey. Я не думаю, что стоит здесь описывать историю разработки игры, а вернее, — достаточно неудачно сложившуюся судьбу верного хита, умудрившегося опоздать не на месяц и не на год, а буквально на целую эпоху. Поразительнее всего то, что и сегодня **Heart of Darkness** не только умудряется поражать воображение игрока, но и не оставляет никаких отрицательных эмоций. Золото не ржавеет, и **Heart of Darkness** прекрасно это доказывает. Равно как и то, что это же самое золото со временем просто-напросто тускнеет.

В сюжете **Heart of Darkness** есть все — и злобный школьный учитель, превращающийся в детских кошмарах во влостителя Тьмы, и добродушный четвероногий любимчик главного героя, украденный злодеем во время солнечного затмения, и жуткие монстры-тени прямоком из самого страшного сна, и фантастический космический корабль. И, конечно, главный герой, бесстрашный мальчик по имени Энди, погружающийся в мир всего самого-самого страшного в надежде спасти любимого пса. Надо сказать, фантазии парня позавидует любой Стивен Кинг, ведь разнообразие страхов маленького мальчика весьма впечатляет. Amazing Studio в этом плане проделала колоссальную работу, по-



пытаясь каким-то образом рассортировать практически все возможные предметы ужасов, присущих не только детям, но и взрослым тоже. Боязнь высоты, теней странной формы, темноты, всяческого рода пресмыкающихся и крупных животных, костей и скелетов, слизняков и гигантских птиц — все эти замечательные страхи в высшей степени удачно вписаны в игру. При этом авторы совершенно сознательно совершили буквально переворот в жанре, поначалу дав в руки главному герою мощное оружие, вроде бы для тренировки и «как бы навсегда», а потом по-злодейски отняв у него весь туристический инвентарь. И большую часть игры Энди пройдет, не применяя никакого оружия, что вынудит его действовать исключительно хитростью и ловкостью. И умом, хотя никаких пазлов в классическом понимании в игре, конечно же, нет.

Сразу же после запуска **Heart of Darkness** начинается удивлять. Помните те замечательные анимационные кадры, что сопровождали любую статью об игре на протяжении последних лет вместе с обязательным абзацем о прорыве в компьютерной мультипликации. Конечно, все это было еще до Toy Story и некоторых других графических игровых шедевров, однако та работа, что была проделана сотрудниками Amazing Studio еще в самом начале работы над игрой, все еще впечатляет. Конечно, роликам порой недостает быстроты, количество объектов, помещенных в кадр, как правило, невелико, да и сама анимация по сравнению с той же блестящей Toy Story или совершенно выдающимися сценами motion capture в Arosca уже явно не дотягивает до уровня последних шедевров. Однако умелая постановка камеры, хорошо продуманный монтаж и красочность трехмерного действия вас весьма порадуют.

Но солнечное затмение прошло, собака исчезла, и наш герой отправляется на поиски. На первом уровне, как уже говорилось, у него в распоряжении будет лучевой пистолет и отличный защитный шлем, так что разоб-

раться даже с целыми полчищами монстров он вполне в состоянии. Первые сцены проходятся безо всякого участия серого вещества, на одних расстрелах. Однако тем **Heart of Darkness** и уникальна, что во всей игре вы не сможете найти ни одного абсолютно безопасного экрана, на котором для вас не нашлось бы занятия кроме отстрела врагов (на первом уровне это жуткие тени, мастерски вылепленные из пикселей и от этого становящиеся еще более зловещими). Кто бы мог подумать, что спокойно висающий на скале скелет динозавра представляет опасность? Что букашка, ползущая по стене, может указать безопасный путь для того, чтобы пролезть на следующий этаж? Что кобры, оказывается, необычайно любят светлячков и, сожрав одного из них, так увлекаются переливающимися добычей, что не смотрят по сторонам? Что в болотах водятся совершенно жуткие создания, готовые в любой момент разорвать вас на кусочки? Возможно, это покажется вам чрезвычайно простым, но поверьте, **Heart of Darkness** — совсем не та игра, которую можно считать примитивной. И берет она не постоянно увеличивающимся количеством платформ и не обилием монстров, а именно своим разнообразием. Чудовищным объемом и бесконечно сменяющимися декорациями, совершенно различными загадками и сюрпризами с особым, уникальным чувством юмора.

Конечно, по сегодняшним временам технологии игры безнадежно устарели. Платформер, идущий в разрешении 320\*200 сегодня может вызвать только сочувствие, и даже блестяще нарисованные задние планы и чрезвычайно качественная анимация персонажей дела не спасают. Однако **Heart of Darkness** все же умудряется почти полностью выполнять работу по обеспечению яркости игрового мира. Многие экраны запомнятся вам надолго, а забавные ролики произведут впечатление, не меньшее, чем от просмотра классического диснеевского мультфильма. Выйдя игра два года назад, это был бы суперхит. Сейчас на то рассчитывать не приходится, однако если вы действительно хотите замечательно провести время за компьютером, получить удовольствие от простого и незатейливого развлекательного продукта, **Heart of Darkness** — именно та игра, на которую стоит обратить внимание.

СИ

Альтернатива:  
Oddworld
[HTTP://WWW.GAMELAND.RU](http://www.gameland.ru)

## Достоинства:

Прекрасные разнообразные уровни, сбалансированный игровой процесс. Невысокая сложность и гигантские миры создают возможность не для прохождения, а для путешествия по игровой вселенной.

## Недостатки:

Чрезмерно устаревшее графическое оформление.

## Резюме:

Мы ждали революцию. И мы ее получили, только слишком поздно. Однако же разработчики не обманули ни в чем, кроме даты выхода.

**7.0**

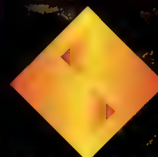
1	VIDEO
1	SOUND
1	INTERFACE
1	GAMEPLAY
1	ORIGINALITY
1	ADDITIONS





# DEAD OR ALIVE PARTY PARADISE

SONY



COMPUTER  
ENTERTAINMENT



## COLIN MCRAE RALLY

## Гонки

**Colin McRae Rally можно отнести к выдающимся играм.**

Платформа: PS, PC  
Жанр: Гонки  
Издатель: Codemasters  
Разработчик: Codemasters  
Число игроков: 1-2  
Интернет:  
[www.codemasters.co.uk](http://www.codemasters.co.uk)



на сегодняшний день это не новость. Гонками дорогие наши издатели/разработчики просто завалили. Как говорится, гонки на любой вкус. От гонок на хот-родах до рейсов на «дальнобойщиках». Но выделилось, пожалуй, лишь несколько. Видимо, **Colin McRae Rally** можно тоже отнести к выдающимся играм. Если честно говорить, то настоящая игра была создана как противопоставление Gran Turismo. Если в первом случае мы имели дело с гонками на большом количестве машин по нормальным дорогам, то в случае **Colin McRae Rally** присутствует большое количество трасс и отсутствие дорог как таковых.

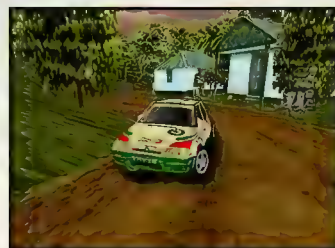
Почему игра называется именно так, а не иначе? Дело в том, что в мире гонок есть одна очень известная личность под именем Colin McRae. Именно эта личность и участвовала в разработке игры. Ну, к нему еще присоединился потом его штурман и тоже стал участвовать. Участие, видимо, было рекламным, хотя и из него взято немало полезного.

Но ближе к делу. С самого начала вы всего лишь новичок. И мы очень рекомендуем вам пройти школу по подготовке к гонкам. Даже если вы уже неплохой гонщик и хорошо справляетесь с управлением практически любой машины, то в **Colin McRae Rally** это не пройдет. Вспомните, как было в Gran Turismo: огромное количество всевозможных машин на весьма ограниченном количестве трасс. На освоение машины просто не было времени. Поэтому машины не сильно отличались друг от друга (в плане техники управления). Здесь же все иначе. Машин всего восемь, причем доступными становятся не все сразу. В автошколе вас научат всему. Сначала придется прослушать нудную лекцию о правилах безопасности на дорогах, затем в сотый раз узнать, какая педаль что делает (да, ошибиться можно элементарно, особенно сидя за компьютером). Ну, а затем вас, наконец, научат трогаться с места с наибольшей эффективностью и совершать некоторые маневры. Все это вы уже наверняка умеете и поэтому сочтете нашу рекомендацию бесполезной.

Но поверьте, вы ошибаетесь. Далее вас научат штурманским командам и обозначениям. Довольно полезно слушать штурмана во время игры. Ведь он лучше вас знает трассу. К тому же, этот голос принадлежит не кому иному, как штурману самого Colin McRae. Далее вам разрешат углубиться в недра машины. Это позволит вам отрегулировать все параметры автомобиля так, как вам удобно. Заодно это знание поможет починить ваше авто после большого количества трасс.

По мере роста вашего профессионализма вам могут доверить более мощные и более дорогие автомобили. Уровень сложности можно разделить на ступени: новичок, любитель, профессионал. В последнем случае вы получите уже секретные модели автомобилей. Для преодоления стадии «новичок» вам дадут машины не самые лучшие: VW Golf, Seat Ibiza, Skoda Felicia и Renault Megane. Согласитесь, могло бы быть и лучше. Но не забывайте, что вы все еще новичок. На следующей ступени вам предложат более профессиональные машины: Subaru Impreza, Mitsubishi Lancer, Ford Escort и Toyota Corolla. Все они уже с приводом на четыре колеса. Вот это были основные машины. Не надо забывать и про секреты. Если вы победите на чемпионате в режиме Intermediate (любитель) и одержите победу на специальных трассах, то в ваше безграничное пользование перейдут следующие машины: Ford Escort MKII, Lancia Delta Integrale, Ford RS200 и Audi Quattro.

Согласитесь, машины могли бы быть и получше. Но тут, скорее всего, дело в рекламе. Видимо Codemasters получили гонорар за то, что использовали именно эти машины. Они не дорогие, серийные, реализованы с достаточным реализмом как внешнего вида, так и физики. К слову, о внешнем виде. Все текстуры были сняты с оригиналов при помощи лазерного сканирования с точностью до 0,025 мм. Этот факт тоже может о многом сказать, ведь ни одно из разрешений не покажет всей этой точности на экране. Затем относительно небольшое количество машин сделано для того, чтобы игроки (и потенциальные покупатели автомобилей



**Достоинства:**  
Отличная физика; много типов; красивый график; высокая скорость; отличный игровой процесс.

**Недостатки:**  
Сложность трасс, в гонках участвуют только 1 автомобиль; микстами данный симулятор отличается во взаимодействии с игроком.

**Рекомендация:**  
Данная игра заслуживает пристального внимания из-за своей необычной игры. Но, по мнению, к сожалению, неопытным.

**7.5**

1.5 VIDEO  
1.5 SOUND  
1.5 INTERFACE  
1.5 GAMEPLAY  
1.5 ORIGINALITY  
1.5 ADDITIONS







одновременно) смогли почувствовать разницу. Поэтому в машинах можно очень многое изменять, подбирая наилучшую конфигурацию.

Если автомобилей в игре всего 12, то трас наблюдается аж 48. Они проходят по территории 8 стран: Новая Зеландия, Греция, Монте-Карло, Австралия, Швеция, Корсика, Индонезия и Великобритания (обидно, что нет России, а то у нас дороги как раз для ралли). Как вы, наверное, понимаете, каждая страна имеет свое лицо. Особенности выражаются не только во внешнем виде, но и в качестве самих дорог и дорожных покрытий. Во время турнира ваша трасса делится на несколько участков. После прохождения такого участка вам даются определенные очки и время на проверку машины. Вот тогда-то вам и пригодятся знания, полученные в



автошколе. Следующий участок дороги будет, как обычно, своеобразен, и поэтому машину следует подготовить соответствующим образом.

Графически **Colin McRae Rally** выглядит очень неплохо. Во многом напоминает **Gran Turismo**, хотя движок был взят от предыдущего проекта **Codemasters TOCA Touring Car Championship**. Ну, его как следует «довели до ума»: немного измени-



ли, внесли что-то новое, что-то оставили, повысили частоту кадров и так далее. К этому прибавили фотореалистичные текстуры с автомобилей и получили то, что хотели. Но, положив руку на сердце, можно сказать, что до **Gran Turismo Codemasters** пока не дотянули. В начале гонок все машины просто блещут своей рекламой на капотах, крыльях, на бамперах и на всяких прочих местах. Далее на дороге всего навалом: грязь, снег, пыль, дождь, лужи. Представьте, как будет выглядеть ваш сталь-



ной конь после всех этих испытаний? От рекламы не останется и следа, вся машина будет покрыта толстым слоем коричневой грязи. Это мы уже видели в **Gran Turismo**, правда, там это было не так ярко выражено (дороги все-таки асфальтированные). Шансы на то, что ваша машина останется неповрежденной в реальной гонке, довольно малы. Так и есть на самом деле. Деформироваться может практически все: от



бампера до приборного щитка. Эта функция для нас уже не является каким-нибудь нововведением. Подобное уже было в **TOCA Touring Car Championship**. Но все равно приятно видеть помятую виртуальную машину. А то как-то не правильно, когда машина царапает стенки каньона, а на двери не остается ни следа.

Об игровом процессе можно только повторить слова **Colin McRae**: «Это игра не про гонки, это и есть сами гонки». Разработчики старались как можно точнее передать самую атмос-



феру гонок. Как начинается карьера, как берется первый старт. Можно вполне реально почувствовать вкус победы и ощутить все напряжение, которое возникает во время перерывов между участками трассы. От того, как вы настроите свою машину для дальнейших испытаний, зависит чуть меньше половины победы.

Конечно, в такие игры надо играть с аналоговыми контроллерами. Слишком они реалистичны, чтобы использовать стандартные средства управления. Так что делайте выводы, господа игроки: играть или не играть, а если играть, то как.

В общем, игра получилась довольно неплохая. Противопоставление **Gran Turismo** все-таки не получится (не дотягивает графика), ну, а просто поиграть без претензий к конкуренции стоит. Получите массу удовольствия и узнаете много полезного об устройстве машины. И пусть родители только попробуют вам сказать, что время, проведенное за играми, вы потратили зря!

Альтернатива:  
**V-Rally, Gran Turismo**



# F1 WORLD GRAND PRIX

От Шумахера

**Эта игра придется по вкусу всем, кто хоть как-то уважает жанр гонок...**

Платформа: N64  
Жанр: Симулятор F1  
Издатель: Nintendo  
Разработчик: Paradigm Entertainment  
Кол-во игроков: 1-2  
Интернет: www.nintendo.com



Достоинства: Качественная графика и высокая скорость движения.

Недостатки: Проблемы с управлением, малое количество трасс.

Рейтинг: 7.0

7.0



я отставал лишь на одну секунду. Я шел следом за ним, буквально наступая на колеса. У нас в F1 это называют «идти парочкой». Вдруг в шлеме заговорил голос моего «навигатора»: «Хакиннен в трех секундах позади тебя, но расстояние быстро сокращается». Боже мой, пол жизни бы отдал, только бы больше не видеть этот злобный серебристый McLaren. Вот он, мой любимый поворот! Ну, держись проклятый немец. Здесь-то я тебя и сделаю! Я сделаю это так, что при виде синего цвета у тебя будет приступ эпилепсии!

Вот это эпизод из новой игры. Весело, правда? Да, Формула 1 — это, пожалуй, самое захватывающее зрелище в мире гонок. Хотя многие критики говорят, что она слишком предсказуема, но не верьте им, теперь у вас есть игра от Paradigm Entertainment, а в ней может произойти все что угодно. Теперь не надо ждать целую неделю до следующих гонок, теперь можно каждый день устраивать чемпионат.

Эта игра придется по вкусу всем, кто хоть как-то уважает жанр гонок, но самый большой восторг испытают истинные ценители F1. В игре реальность доведена до абсолюта. Все что только можно было взять из реальной жизни, реализовано. Но по порядку.

Итак, заезжаем в болид. Видов на него/из него пять. Начиная видом из кабины и заканчивая видеоканерами, установленными на машине. Ваш монстр может запросто развить скорость 350 км/ч, а до 100 км/ч он разогнётся меньше чем за две секунды. Объем двигателя у него 12000 «кубиков», а мощность 850 «лошадок». Все это реальные данные (с небольшим расхождением в зависимости от машины). Ваше «сам-не-знаю-чего» имеет абсолютно правдоподобный вид: форма, расцветка, реклама — все выполнено правильно. Конфигурация машины подобрана вами. Выбор может осуществляться среди 11 команд и 22 пилотов. Среди пилотов могут быть как новички 1997 года, так и настоящие звезды, такие как Жак Вильнев из Williams/Renault, Михаэль Шумахер из Ferrari... Каждая команда обладает своими уникальными особенностями. Например, Williams — самая быстрая машина, у Ferrari — самые быстрые пит-стопы. Выберите что вам по душе, и вперед.

Трасс всего 17. Все они смоделированы по оригиналам. На основе этого можно делать выводы о мастерстве пилотов и о технических возможностях команд. Можно воочию увидеть поворот, в который не вписался легендарный Айртон Сenna. Трассы выполнены при помощи технологии фотореалистичного рендеринга, а это значит, что все, вплоть до камешка на дороге, похоже на реальную трассу. Даже пейзаж за трассой не ускользнул от цепкого взора разработчиков. Вообще, многие хорошие гонки страдали от малого количества трасс. Ну, как такое может быть, что за определенное количество времени можно создать большое количество качественных трасс? Но с F1WGP дело совсем другое. Дизайнерам не пришлось по-

матывать голову, потому что трассы уже были. Оставалось лишь их точно передать, поэтому качество от количества не пострадало.

Теперь о режимах игры. Их всего пять. Будем идти по порядку.

**World Grand Prix** — название говорит само за себя. На дворе сезон 1997 года, а следовательно, вы участник прошлого Grand Prix. Вам нужно выбрать роль одного из пилотов и завершить турнир на 17 трассах. Но не думайте, что это простое задание. Все трассы достаточно сложны. И перед каждой вам следует потренироваться, проехать несколько кругов, чтобы изучить ее, и только потом идти на квалификационный заезд.

Exhibition предоставляет вам возможность самостоятельного выбора трассы, пилота и количества кругов (от 1 до 35). Здесь практически все вы решаете сами. Вы определяете тактику пит-стопов, уровень топлива, тип резины, коробки передач, уровень антикрыла, тип тормозов и так далее.

Two-Player. Это старый добрый split-screen. Найдите себе достойного соперника, но не слишком задиристого, а то придется ему уступать в обмен на то, что он не будет вас трогать, и вперед, к победе. Позже ваше состязание можно будет просмотреть в записи в режиме одного экрана.

Challenge Mode. Это, пожалуй, самое интересное в игре. Этот режим еще можно назвать Scenario. Здесь вам предлагают переписать историю реального Grand Prix 1997. Берутся наиболее острые и спорные моменты прошлого турнира, и вас ставят на место одной из сторон, давая определенное задание. Например, вы — Шумахер. До конца гонки остается всего лишь один круг на трассе Nuerburg Ring. Впереди маячит Култхард. Ваше задание — догнать и обогнать. Выполните? Попробуйте и узнаете.

Time Trial. По-другому это можно было бы назвать Head-to-Head. Здесь вы будете соревноваться с одной единственной машиной на выбранной вами трассе.

Достоинств в игре довольно много, к ним можно отнести и физический реализм. Насколько он совпадает с реальным, сказать я, к сожалению, не могу, так как никогда не управлял настоящей машиной F1 (а если начистоту, то я вообще не умею водить машину). Но, судя по отзывам, реализм действительно высок. Жаль только, что никто из звезд не принимал участие в создании игры, было бы как-то спокойнее. Хотя достаточно и этого. Хорошо, хоть не трясет во время столкновения, и два килограмма веса по окончании остаются при тебе. Хотя придраться можно. Многие авторитетные источники утверждают, что во время старта пилоты испытывают такие страшные перегрузки, что на некоторое время слепнут (буквально доли секунды). Этой слепоты в игре нет, хотя оно, может быть, и к лучшему.

Графика поражает своими деталями. Все



проработано до самых мелочей, даже из кабины можно увидеть, как нагреваются докрасна тормозные диски. На руле и на панели мигают разные лампочки. В машинах можно разглядеть пилота, некоторые даже утверждают, что можно угадать уникальные фигуры реальных участников Формулы. Во время гонки погода может меняться в реальном времени (согласно прогнозу синоптиков). К неповторимым особенностям игры можно отнести качество выполнения дождя. Такого на N64 еще не было. Сначала небо затягивает облаками, потом начинается настоящий ливень. В это время сильно рекомендую вам заехать на пит-стоп и поменять резину. Ну, и заодно заправиться. По дороге будут капли, разлетаясь в мелкие брызги, на небе облака остаются и (готов поклестяся) меняются. С частотой смены кадров существуют небольшие проблемы. При появлении большого количества противников она падает, но сказать, что в это время игра сильно тормозит, пожалуй, нельзя.

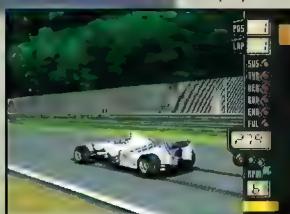
Со звуком все в порядке. Он нормален, как и в большинстве игр. Снаружи слышен приглушенный рев мотора, реально слышны визг тормозов и скрежет днища об асфальт (клиренс ведь чуть больше трех сантиметров). Внутри же рев мотора более отчетливый, ясно клацает коробка передач. Все это время вам по радио передается разного рода информация: о противниках, о расстановке сил на трассе, техническую информацию, информацию с пит-стопов. Может быть такое сообщение: «Gerhard Berger three seconds behind you» (Герхард Бергер позади тебя в трех секундах).

Атмосфера игры создана весьма динамичной. Вам не дадут расслабиться ни на секунду. Как это происходит и почему, я объяснить не могу, это так же сложно, как объяснить, почему люди любят смотреть футбол. Видимо, реализм в игре достиг такого высокого уровня, что передается и сама атмосфера чемпионата.

**F1WGP** — это хорошая игра. Выполнена очень качественно, с высокой степенью реализма во всем. Но принципиально нового в ней почти ничего нет, хотя винить за это следует не команду разработчиков, а создателей самой Формулы. Графика смотрится очень хорошо, но бывает и лучше. Игровой процесс просто завораживает, заставляя влиться в игру целиком и полностью. Словом, очень даже неплохо.

СИ

Альтернатива  
Grand Prix





## Tomb of Varn

Если вы уже успели побывать на карте **Dragonsand** (гигантская пустыня в центре **Enroth**), то вы уже знаете, что это место экстремально опасно. Так или иначе, вам все же придется туда отправиться, чтобы выполнить часть большой задачи. На севере пустыни выскитс гигантская пирамида, в которой находится самый крупный во всей игре лабиринт **Tomb of Varn**. Войдя в пирамиду, вы окажетесь в небольшой пустой комнате, эдакой шлюзовой камере с дверью в основную часть усыпальницы. Откройте дверь и убейте приличную по размерам армию монстров. Поверните направо и идите, никуда не сворачивая, до тех пор, пока не уткнетесь в стену, а оттуда спускайтесь налево по лестнице. Внизу вас ожидает **Sentinel of Varn**, хранящий **Back Door Key**. Из этого помещения вы попадете в центральный зал, колоссальный по своим размерам. Он настолько велик, что с одного его краю противоположного не видно, и, разумеется, не потому, что весь вид застилает туман. Сначала поверните налево и идите через своеобразный бассейн к двери на стене. Идите через коридоры вперед и войдите в комнату в самом конце. Активируйте переключатель на северной стене, и в поле вашего зрения появится секретная панель. Откройте прилагаемый сундучок и достаньте оттуда **Flame Door**

**Key, Code Scroll и Crystal Skull**. Теперь разворачивайтесь и идите обратно, а у подножия лестницы сверните направо. Теперь отыщите стену, под которой на полу нарисована стрела. Разумеется, на такую подозрительную штукину (стену) надо обязательно нажать, чтобы открылась очередная дверь. Поднимайтесь по лестнице и нажмите на стену впереди — там тоже имеется секретная дверь. Поверните направо и идите сквозь длинный коридор к противоположной части пирамиды.

Следуйте на северо-восток, вдоль стены, идущей на север, и мимо двери слева, после чего старайтесь держаться несколько западнее, идя прямо к двери впереди, которую вы вскоре увидите. В помещении вы заметите **Back Door**, от которой подобрали ключ в самом начале. Герой, несущий в своем арсенале **Back Door Key**, должен открыть дверь. Войдите в коридор и следуйте через небольшой лабиринт до пятого перекрестка, на котором поверните направо. В некотором отдалении покажется винтовая лестница. Отойдите чуть вправо и прыгните через провал (на всякий случай «скастировав» на себя **Feather Fall**). Если прыжок вам удался, идите вдоль по коридору к квадратной комнате и прыгайте вниз. Идите в дверь на южной оконечности комнаты, и вы окажетесь в зале с еще одним бассейном, и пройдите через

него насквозь. Теперь пробираясь по лабиринту, трижды поверните направо и бегите к концу коридора. Вы окажетесь в коридоре, по которому необходимо идти направо. На первом перекрестке поверните налево, затем опять направо. В стене напротив имеется ниша, в которой хранится очередной полезный сундучок. Возьмите **Water Temple Key** и **Code Scroll**, покиньте комнату тем же путем, что вы в нее и попали, и сверните на втором перекрестке налево. Держитесь правее в коридоре, чтобы не свалиться с обрыва, и возвращайтесь к винтовой лестнице, не забыв в нужном месте перепрыгнуть через пролом.

Идите по коридору через **Back Door** и поверните налево к лестнице. Откройте дверь в **Water Temple** и последуйте внутрь, воспользовавшись правым проходом. В конце его вас ждет сундук с **Bibliotheca Chest Key, Code Scroll** и **Crystal Skull**. Выходите из **Water Temple** и возвращайтесь к **Back Door**. Идите по сети коридоров до тех пор, пока не наткнетесь на относительно открытое помещение с дверью справа. Вы окажетесь в большой комнате, которую нужно пересечь насквозь, следуя коридору,гибающему влево. Дважды поверните налево, войдите в библиотеку. В комнате находится еще один сундук, весьма прилично заколдованный. Персонаж с максимальным умением

## ОРУЖИЕ



Мечи

Двуручные Мечи

Палаши

## Мечи

## 1. Длинный меч (Longsword)

Стоимость: 50  
Название навыка: Меч  
Повреждение: 3d3  
Уровень навыка для починки: 1  
Характеристика: Самое примитивное оружие на первых порах.

## 2. Меч Воина (Warrior Sword)

Стоимость: 200  
Название навыка: Меч  
Повреждение: 3d3+3  
Уровень навыка для починки: 3  
Характеристика: Среднее по всем параметрам оружие.

## 3. Меч Крестоносца (Crusader Sword)

Стоимость: 350  
Название навыка: Меч  
Повреждение: 3d3+6  
Уровень навыка для починки: 5  
Характеристика: Образец качественного изготовления оружия производства Гномов

## 4. Меч Победителя (Champion Sword)

Стоимость: 500  
Название навыка: Меч  
Повреждение: 3d3+9  
Уровень навыка для починки: 7  
Характеристика: Высококачественный

меч, который можно приобрести у Слепого Меркорига (Merkorig the Blind)

## 5. Меч Львиное Сердце (Lionheart Sword)

Стоимость: 650  
Название навыка: Меч  
Повреждение: 3d3+12  
Уровень навыка для починки: 9  
Характеристика: Секрет изготовления этого редкого меча, который появился во Времена Чудес, спустя некоторое время был потерян

## Двуручные Мечи

## 1. Двуручный Меч (Two-Handed Sword)

Стоимость: 400  
Название навыка: Меч  
Повреждение: 4d5  
Уровень навыка для починки: 1  
Характеристика: Самый простой из двуручных мечей, который можно приобрести в Энроте (Enroth) где угодно

## 2. Великий Меч (Great Sword)

Стоимость: 500  
Название навыка: Меч  
Повреждение: 4d5+2  
Уровень навыка для починки: 6  
Характеристика: Грубый образец дву-

Часть  
заключи-  
тельная  
Начало см.  
«Страна Игр»  
июль и август 1998





**Disarm Traps** должен взять **Bibliotheca Chest Key** и открыть сундук (тут, конечно же, надо сохранить-ся). Возьмите еще один **Code Scroll** и еще один ключ, на этот раз **Varn's Chest Key**. В той же комнате вы увидите два алькова со статуями, и, чтобы получить пятый и шестой **Code Scroll**, как следует пощупайте их. Теперь выходите из помещения и отправляйтесь к входу в большую комнату. Выйдите из нее и ползите по коридору до третьего перекрестка, на котором сверните вправо. Теперь вы сможете увидеть недалеке колонну в центре большой комнаты. Идите прямо к ней и почувствуйте мощь утечки реактора **Varn's Tomb. Crystal Skull**, которые имеются у ваших героев, несколько смягчат ущерб, однако не смогут полностью защитить вас от неприятностей. Теперь прыгайте по бассейнам и вводите различные коды из **Code Scrolls**. После того, как вы посетите пять обычных треугольных бассейнов, можете входить и в круглый. Это вход в **Well of Varn**. Если вы что-то подзабыли, коды легко напомнить:

**First Mate's Code — KCOPS**

**Navigator's Code — ULUS**

**Communication Officer's Code — ARUHU**

**Engineer's Code — YTTOCS**

**Doctor's Code — YOCCM**

#### Captain's Code — KRIK.

После ответа на последний вопрос немедленно воспользуйтесь **Feather Fall**. Последний код активирует ловушку прямо под вами, и вы провалитесь в **Well of Varn**. Кстати говоря, если каким-то чудом не провалитесь, вам все равно надо туда прыгнуть. Если вы не разобьетесь, то окажетесь в достаточно странной многоугольной комнате с двумя проходами: на северо-запад и юго-восток. Сначала идите в первый и попадете в контрольный центр, в котором лежит **Varn's Chest**. Откройте его и возьмите **Control Cube**. Выходите из комнаты и отправляйтесь во второй проход. Через него вы выйдете в то место, где заполучили **Water Temple Key**. По установленному маршруту вернитесь в центральный зал, пересеките площадь с головоломками (то самое место, где вы отвечали на шесть вопросов и вводили шесть кодов) и откройте **Flame Door** в конце зала. Ваша миссия выполнена, вы можете возвращаться к **Oracle**. Выходите из **Tomb of Varn** тем же путем, что и вошли в нее, и вернитесь к **Oracle**. Там воспользуйтесь опцией **Control Center**, и вы увидите, как появляется новый выход из помещения. Один щелчок мышью, и телепортация в **Control Center** будет осуществлена.

#### Control Center

Никак нельзя сказать, что место, в котором вы окажетесь, симпатично. Скажем больше, оно не только отвратительно, но и очень опасно. Там полно летающих роботов, которые настолько мощны, что способны убить героя за один выстрел. Это место вам обязательно придется посетить, поскольку без ценного оружия вы не сможете уничтожить главного Босса — **the Hive**. Если бы не тучи противников, путешествие по **Control Center** можно было бы обозвать исторической экскурсией. В процессе гуляния по территории вы узнаете об истории **Enroth**, сможете найти ответы на несколько важных элементов цели сюжета. А главное, сможете найти футуристическое оружие — **Blaster** и **Blaster Rifle** для финального поединка. Не забудьте выучиться умению **Blaster**, которое можно получить прямо слева у входа у панели в первой комнате. После того, как вы захватите все оружие, выйдите из **Control Center** и поговорите с **Oracle**. Из длительной и пространной беседы с **Oracle** вы узнаете главное. Что демоны, вызвавшие все катаклизмы в королевстве и вставшие грозной силой за **Temple of Baa**, на самом деле являются некими **Kreegan'ами**, извечными противниками Древних людей, населявших **Enroth**. Разумеется, тут же преподносится и рецепт из-



ручного меча, изготавливаемого Варварами. Простой, но мощный

#### 3. Меч Героя (Heroic Sword)

Стоимость: 800

Название навыка: Меч

Повреждение: 4d5+8

Уровень навыка для починки: 8

Характеристика: Очень опасный меч редкого качества

#### Палашы

##### 1. Палаш (Broadsword)

Стоимость: 100

Название навыка: Меч

Повреждение: 3d4

Уровень навыка для починки: 1

Характеристика: Широкораспространенный палаш, который можно найти и у героев, и у мирных граждан

#### 2. Стальной Палаш (Steel Broadsword)

Стоимость: 300

Название навыка: Меч

Повреждение: 3d4+4

Уровень навыка для починки: 4

Характеристика: Хороший Эратийский Палаш великолепного качества

#### 3. Мощный Палаш (Mighty Broadsword)

Стоимость: 600

Название навыка: Меч

Повреждение: 3d4+10

Уровень навыка для починки: 6

Характеристика: Самый лучший палаш, который не нуждается в починке, сколько бы времени ни прошло

#### Сабли

##### 1. Сабля (Cutlass)

Стоимость: 40

Название навыка: Меч

Повреждение: 2d4

Уровень навыка для починки: 1

Характеристика: Лезвие сабли, изготовленной Гоблинами, столь же уродливо, сколь и опасно.

##### 2. Абордажная Сабля (Pirat Cutlass)

Стоимость: 290

Название навыка: Меч

Повреждение: 2d4+5

Уровень навыка для починки: 3

Характеристика: Традиционное оружие пиратов, обитающих к востоку от острова Mist

##### 3. Совершенная Сабля (Master Cutlass)

Стоимость: 590

Название навыка: Меч

Повреждение: 2d4+11

Уровень навыка для починки: 5

Характеристика: Инициалы на сабле свидетельствуют о том, что это - работа мастера Алека Тэлинга, собственно кузнеца императора Харека IX

#### Кинжалы

##### 1. Кинжал (Dagger)

Стоимость: 8



бавления от них. Еще интереснее информация о том, что единственным человеком, обладающим заклинанием, достаточно разрушительным, чтобы уничтожить пространственные тоннели, связывающие мир **Enroth** с родиной демонов, является наш старый знакомец — злой братец **Roland'a Archibald**. Которого придется вызывать.

### Release Archibald

Отправляйтесь в **Castle Ironfist** и поговорите с наследником о его дядюшке. Он скажет вам, что для того, чтобы расколдовать **Archibald'a**, требуется особый драгоценный камень, называемый **Third Eye**. О происхождении камешка вы смогли бы узнать из переписки **Roland'a** с его женой, в которой упоминается, что **Third Eye** находится в колодце. Но в каком колодце?

На самом деле все очень легко. Хотя, конечно, тут необходимо знание предыстории игры. Как известно, злобно-го Арчибалда в конце концов поймали и замуровали в каменную статую, поместив ее в библиотеку на верхнем этаже королевского замка. Заколдован он был при помощи **Tahir's Bell**, приводимого в действие именно тем камнем, который мы в данный момент ищем. Понятное дело, что Роланд не хотел держать камень далеко от себя, и поэтому коло-

дец необходимо искать рядом с замком. А подходящая кандидатура быстро находится — это колодец рядом с северо-западной стеной замка. Найдя **Third Eye**, вернитесь к Николаю и опять поговорите с ним, получив в результате **Tahir's Bell**. Теперь заберитесь на верхний этаж замка (вход находится на улице). Поднявшись по лестнице, войдите в библиотеку (центральная дверь прямо над главной площадью). После умопомрачительных спецэффектов и коротенькой беседы с освобожденным вы получите последний ингредиент для того, чтобы закончить игру — **Ritual of the Void Scroll**.

### The Hive

Оснастите свою команду **Blaster'ами** и идите вперед к большой, почти круглой комнате. Включите **Feather Fall** и идите дальше к северо-восточной части комнаты. Провалитесь в шахту и идите по тоннелю до второго перекрестка. Поверните направо, возьмите из сундука **Hive Sanctum Key** и вернитесь в тоннель, идя по нему до самого конца. Откройте дверь и поверните направо. Вы увидите еще один тоннель, заканчивающийся большим залом. Пройдите сквозь дверь в дальний правый его угол. Откройте дверь с помощью найденного только что ключа и спускайтесь в **Hive Sanctum**. Вы окажетесь в огромной

комнате с реактором, и как только вы войдете, этот реактор начнет сыпать на вас энергию. Отрицательную, разумеется. Вам необходимо немедленно выстрелить точно в его центр и продолжать прицельную стрельбу до тех пор, пока реактор не будет уничтожен. После этого стены комнаты раздвинутся, и на вас набросится гигантская толпа демонов. Напротив входа в комнату есть небольшой проход, к которому вам придется устремиться, чтобы последний выход был блокирован **Hive Queen**. Постарайтесь убить ее как можно быстрее (пока она и остальные демоны не убили вас) и выбежать сквозь освободившийся проход. В том случае, если вы успели получить **Ritual of the Void Scroll** от Арчибалда, игра будет выиграна, и вы окажетесь в **New Sorpigal** для того, чтобы продолжить свой славный путь. Если же заклинание так и не было получено, то, увы, вне зависимости от исхода сражения, планета будет уничтожена, и вы, разумеется, вместе с ней.

### Важные квесты

Несмотря на то, что, в принципе, игру можно пройти и по кратчайшему пути, приведенному выше, сделать это вам будет необыкновенно сложно, поскольку зачастую вашим героям попросту не хватит силы, заклинаний, различных параметров и статистик.

Название навыка: Кинжал

Повреждение: 2d2

Уровень навыка для починки: 1

Характеристика: Самое распространенное оружие среди воров

#### 2. Кровавый Кинжал (Blood Dagger)

Стоимость: 100

Название навыка: Кинжал

Повреждение: 2D2+2

Уровень навыка для починки: 2

Характеристика: Широко распространенное церемониальное оружие, которое долгие годы использовалось в качестве украшения. Однако Кровавый Кинжал отлично себя покажет и в деле

#### 3. Кинжал Тени (Shadow Dagger)

Стоимость: 150

Название навыка: Кинжал

Повреждение: 2d2+3

Уровень навыка для починки: 3

Характеристика: По древним легендам этот кинжал открывает дорогу в Землю Мертвецов. Чаще всего применяется в магических ритуалах

#### 4. Кинжал Mara (Mage Dagger)

Стоимость: 250

Название навыка: Кинжал

Повреждение: 2d2+5

Уровень навыка для починки: 4

Характеристика: Около 300 лет назад эти кинжалы использовались членами

Альянса Алхимиков. Однако на данный момент это один из лучших представителей кинжалов

#### 5. Драгоценный Кинжал (Jeweled Dagger)

Стоимость: 300

Название навыка: Кинжал

Повреждение: 2d2+6

Уровень навыка для починки: 5

Характеристика: Оружие из Времен Чудес, отличного качества и характеристик в бою

### Длинные кинжалы

#### 1. Длинный Кинжал (Long Dagger)

Стоимость: 15

Название навыка: Кинжал

Повреждение: 2d3

Уровень навыка для починки: 1

Характеристика: Довольно обычный широко распространенный кинжал

#### 2. Острый Кинжал (Piercing Dagger)

Стоимость: 200

Название навыка: Кинжал

Повреждение: 2d3+4

Уровень навыка для починки: 3

Характеристика: Этот кинжал больше похож на короткий меч, нежели чем на длинный кинжал, его высокие характеристики в бою тому подтверждение

#### 3. Кинжал Bora (Divine Dagger)

Стоимость: 350

Название навыка: Кинжал

Повреждение: 2d3+7

Уровень навыка для починки: 5

Характеристика: Этот кинжал называют «Оружием Богов». Рожденный в незапамятных временах - этот кинжал очень редкий и опасный.

### Топоры

#### 1. Ручной Топор (Hand Axe)

Стоимость: 30

Название навыка: Топор

Повреждение: 4d2

Уровень навыка для починки: 1

Характеристика: Не столько оружие, сколько инструмент, этот топор вряд ли оправдает ваши ожидания в бою

#### 2. Боевой Топор (Battle Axe)

Стоимость: 100

Название навыка: Топор

Повреждение: 4d2+2

Уровень навыка для починки: 2

Характеристика: Этот топор больше предназначен для боя, используется варварами и неорганизованными армиями

#### 3. Военный Топор (War Axe)

Стоимость: 250

Название навыка: Топор

Повреждение: 4d2+5

Уровень навыка для починки: 4

Характеристика: Это самый распрос-





Для того чтобы сделать героев сильнее, а команду из них практически непобедимой, вам придется долго тренироваться и, в том числе, выполнять некоторые особые «важные» квесты, которые напрямую влияют на характеристики ваших персонажей. В определенных условиях ваши герои смогут получить «повышение» в классе, делающее их более сведущими в своих действиях, позволяющее с большей эффективностью распределять свои силы и получать определенные бонусы при развитии. Для каждого из классов персонажей существует две степени повышения квалификации, и для того, чтобы добиться каждой из них, вам будет необходимо выполнить что-то вроде квеста, конечно, не такого большого, как в ряде случаев основной сюжетной линии, но зачастую требующего приложения значительных сил. Вы можете выполнять квесты в любом порядке и вне зависимости от состава собственной команды, однако в том случае, если в вашей команде не окажется человека, которому понадобится повышение в данном классе, то кто-то из ваших героев сможет получить лишь ранг **Honorary**, то есть некий почетный титул, не более того.

#### Knight-to-Cavalier

Необыкновенно просто получить это назначение. Достаточно лишь зайти в **Castle Temper** к **Osric Temper'y**, ко-

торый будет рад возвести вас в Кавалеры в том случае, если вы сможете получить одобрение другого Кавалера. Найти такого человека несложно — он сидит в таверне в деревне **Rockham**, которая является пригородом **Free Heaven**. Поскольку **Castle Temper** даже находится на той же самой карте, что и **Free Heaven**, то никаких проблем у вас не появится. После того, как вы поговорите с Кавалером, вернитесь в **Castle Temper** и получите свое назначение.

#### Cavalier-to-Champion

Поговорите с **Osric Temper** еще раз для того, чтобы заполучить этот квест. На этот раз от вас потребуются победить сильного противника, человека по имени **Warlord**. Вам даются примерные координаты места, где прячется разбойник — северо-восток **Icwind Pass** во **Frozen Highlands**. Разумеется, и на этот раз вам немножко пудрят мозги, поскольку логово **Warlord'a** находится на другой карте — в **Silver Cove**. От вас требуется уничтожить этого человека и принести доказательства. Разумеется, после того, как нам сообщили неверные сведения о его местонахождении, мы имеем полное моральное право тоже немножко жульничать.

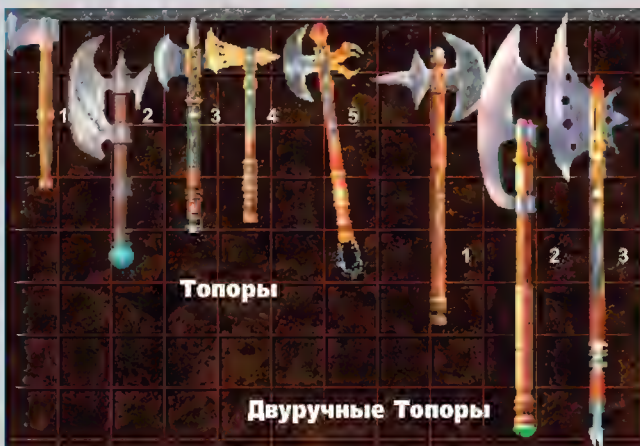
Войдите в **Warlord Fortress** и идите до конца холла. Откройте секретную дверь слева, пройдите вперед, повер-

нув налево на первом перекрестке мимо поддельной двери к концу коридора. Поверните направо и поднимитесь по лестнице, пройдите навстречу квадратную комнату и поверните налево. В комнате вы найдете ключ, открывающий дверь к небольшой нише с ящиком. В нем лежат личные бумаги **Warlord'a**. Возьмите их и отнесите в замок для того, чтобы получить очередное повышение.

#### Paladin-to-Crusader

Главный **Paladin** всей земли **Enroth** регент **Humphrey** отвечает за все паладиновские квесты. Поговорите с ним и получите от него типичное задание — разыскать и спасти заложницу по имени **Melody Silver**. Отправляйтесь на остров **Mist** и начните расспрашивать население. Рано или поздно вы узнаете об отце девушки, основателе разбойничью шайку, которая потом вышла из-под его контроля и выкрала его собственную дочурку. Чтобы освободить ее, вам придется разделаться с логовом разбойников в **Silver Helm Outpost** неподалеку от **Town of Mist**.

Войдите в крепость и поднимайтесь на второй этаж. Пройдитесь по холлу и сверните в первый коридор, прикрыв дверь справа. Вы увидите два подъема, которые выдвигаются из стен в тот момент, когда вы наступите на них, но немедленно возвра-



Топоры

Двуручные Топоры

траненный топор времен Войн за Наследство

#### 4. Топор Гномов (Dwarven Axe)

Стоимость: 400

Название навыка: Топор

Повреждение: 4d2+8

Уровень навыка для починки: 5

Характеристика: Отличный пример работы гномов, живущих в Красных Горах. Качество и характеристики в бою оправдывают его цену

#### 5. Величайший Топор (Supreme Axe)

Стоимость: 550

Название навыка: Топор

Повреждение: 4d2+11

Уровень навыка для починки: 6

Характеристика: Это оружие принадлежало благородному гному и никогда не продавалось

#### Двуручные Топоры

##### 1. Бердыш (Poleax)

Стоимость: 300

Название навыка: Топор

Повреждение: 3d7

Уровень навыка для починки: 1

Характеристика: Обычное оружие для восточных племен, а также элитных стражников представителей благородного сословия.

##### 2. Тяжелый Бердыш (Heavy Poleax)

Стоимость: 450

Название навыка: Топор

Повреждение: 3d7+3

Уровень навыка для починки: 5

Характеристика: Более мощный, чем обычный бердыш, это оружие используется обычно городскими стражниками, а также воинами, которые не собираются вести глобальные боевые действия

#### 3. Большой Бердыш (Heavy Poleax)

Стоимость: 750

Название навыка: Топор

Повреждение: 3d7+9

Уровень навыка для починки: 8

Характеристика: Это оружие было создано с помощью волшебства. Необыкновенно мощное

#### Копья

##### 1. Копье (Spear)

Стоимость: 15

Название навыка: Копье

Повреждение: 1d9

Уровень навыка для починки: 1

Характеристика: Немногом лучше, чем заостренная палка, это оружие может оказаться очень опасным в бою. Как и все копья, его можно держать в одной или двух руках.

##### 2. Прочное Копье (Stout Spear)

Стоимость: 50

Название навыка: Копье

Повреждение: 1d9+1

Уровень навыка для починки: 2





щаются в исходную позицию, если вы продолжаете по ним передвигаться. От вас потребуется немного умения и тренировки для того, чтобы достичь цели этажом выше. На всякий случай пользуйтесь **Feather Fall** — это предохранит вас от всяческих несчастий.

Как только вы достигнете верхней платформы, она сама вытянется и проложит вам дальнейшую дорогу. Идите к открытой двери и поверните налево на перекрестке. Дотроньтесь до стены прямо перед вами, чтобы открыть секретную дверь, и за ней вы увидите **Melody Silver**, которая будет сопровождать вашу команду до тех пор, пока вы не достигнете **Castle Ironfist**. Чтобы выйти из **Silver Helm Outpost**, воспользуйтесь телепортатором неподалеку. Выйдите из комнаты с переключателем, прыгните на нижнюю платформу, поверните налево и дотроньтесь до еще одного телепортатора, чтобы оказаться прямо на лестнице неподалеку от входа в крепость. Возвращайтесь в **Castle Ironfist** за заслуженной наградой.

### Crusader-to-Hero

Для выполнения этого задания вам необходимо показать себя героем. И убить дракона. Причем не какого-нибудь обыкновенного, а очень даже определенного. Дракончик по имени **Longfang Witherhide** ожидает вас неподалеку от **Castle Darkmoor**, нес-

колько севернее города. Если вы уже имели дело с драконами в **Dragonsand**, то этот экземпляр не заставит вас особенно переживать за свое благополучие. Для новичка же общение с этими крылатыми товарищами, встреча с ними может оказаться не только опасной, но и вообще последней. Зайдите в скромное логово дракона, состоящее всего из одной комнаты, убейте его, возьмите в качестве сувенира его лапу и отнесите в **Ironfist**, чтобы стать Героем. Ага, Оф майт и Мэджик...

### Archer-to-Battle Mage

Этот квест даст вам властитель северных земель **Frozen Highlands**. Дядюшка **Stormgard**, наверное, как и вы, давно заметил, что во время полетов над территорией то тут, то там возникают всяческие неприятные **Fireball**'ы, преследующие любые летающие цели. В каждом городе имеется своя особая башня, которая отстреливает все живое в воздухе, и лорд полагает, не без оснований, что башню эту можно перепрограммировать для того, чтобы она не стреляла по мирным мишеням, а преследовала исключительно монстров. Для выполнения этой благородной задачи он вас и нанимает. Но вам придется не перепрограммировать башню, а отыскать для нее ключи, которые лорд, разумеется, потерял во время отступления из своего старого замка

**Icewind Keep**, занятого теперь монстрами. **Icewind Keep** находится на юге от замка лорда неподалеку от дороги во **Free Haven**. Войдите в замок и поверните налево в конце длинного коридора. Откройте дверь и войдите в небольшую каморку. Откройте правую дверь в северной стене и дерните за рычаг, который там найдете. Вернитесь к первому перекрестку входного зала. Пройдите в восточную дверь в его конце, и вы окажетесь в комнате, являющейся зеркальной копией того помещения, в котором вы только что побывали. Соответственно, надо потянуть за еще один рычаг и вернуться. В стене главного холла откроется большая дверь. Пройдите сквозь нее и идите на север к тронной комнате. Справа вы сможете разглядеть небольшой переключатель, который откроет секретную дверь в восточной стене. Войдите в проход и в его конце вы найдете четыре сундука. **Dragon Tower Keys** находятся в том, что расположен на северо-востоке. Выходите и отправляйтесь в **Castle Stormgard**.

### Battle

#### Mage-to-Warrior Mage

Задание ориентировано на путешествование и является прямым продолжением прошлого квеста. Вам необходимо быстро обождать весь **Enroth** и отыскать все шесть **Dragon**



Характеристика: Универсальное оружие, которое можно использовать в любых боях. Как и все копья, его можно держать в одной или двух руках

#### 3. Змеиное Копье (Serpent Spear)

Стоимость: 250

Название навыка: Копье

Повреждение: 1d9+5

Уровень навыка для починки: 3

Характеристика: Украшенное обвивающимися змеями, это копье хорошо использовать как в ближнем, так и в дистанционном бою. Как и все копья, его можно держать в одной или двух

руках

#### 4. Копье Ярости (Savage Spear)

Стоимость: 450

Название навыка: Копье

Повреждение: 1d9+9

Уровень навыка для починки: 4

Характеристика: Очень редкое оружие, которое больше подходит для коллекции, чем для боя. Как и все копья, его можно держать в одной или двух руках

#### 5. Священное Копье (Sacred Spear)

Стоимость: 650

Название навыка: Копье

Повреждение: 1d9+13

Уровень навыка для починки: 6

Характеристика: Древнее оружие, созданное магами во времена правления Падиша. Как и все копья, его можно держать в одной или двух руках

### Алебарды

#### 1. Алебарда (Halberd)

Стоимость: 250

Название навыка: Копье

Повреждение: 3d6

Уровень навыка для починки: 1

Характеристика: Это оружие представляет собой нечто среднее между бердышом и копьем. Довольно мощное, но не очень надежное

#### 2. Большая Алебарда (Massive Halberd)

Стоимость: 450

Название навыка: Копье

Повреждение: 3d6+4

Уровень навыка для починки: 4

Характеристика: В руках умелого воина Большая Алебарда — прекрасное оружие почти для всех монстров

#### 3. Элитная Алебарда (Elite Halberd)

Стоимость: 750

Название навыка: Копье

Повреждение: 3d6+10

Уровень навыка для починки: 8

Характеристика: Алебарда, созданная Меркоригам Слепым. Одно из самых





**Tower**, находящиеся в королевстве. Открыть их при помощи добытых ключей и перепрограммировать. Башни находятся на следующих картах: **New Sorpigal, Blackshire, Free Heaven, Frozen Highlands, Silver Cove** и **Mist**. После завершения поставленной задачи вернитесь к лорду за наградой.

### Cleric-to-Priest

**Lord Stone**, помимо своих светских обязанностей, выполняет еще и множество накладываемых на него духовных, руководя всеми священниками в **Enroth**, осуществляя надзор за церквями и храмами и назначая на должности своих соратников. К сожалению, к тому моменту, когда вы попросите его о возведении вашего героя в ранг **Priest**, вакансий на рынке священников не будет, однако после некоторых раздумий **Lord Stone** предложит вам место священника в разрушенном храме, который вам будет предложено восстановить. Снабдив вас инструкциями и предположительным местом нахождения храма (рядом с городом **Free Haven**), **Lord Stone** благословляет вас на добрые дела.

Самой сложной частью этого квеста являются поиски рабочих, необходимых для того, чтобы восстановить храм. Вам понадобится два NPC — **stonecutter** и **carpenter**. Найти их

можно на улицах или в домах **Free Haven**. К сожалению, точного их местонахождения мы дать не можем, поскольку игра постоянно перетасовывает персонажей. Однако известно, что их на карте в **Free Haven** имеется как минимум по двое на каждую из необходимых профессий. Побродите по улицам, поговорите с людьми и вы их найдете. После этого необходимо доставить рабочих к храму (который находится на окраине города) и отправляться за получением высокого звания.

### Priest-to-High Priest

Этот квест вы также получите в **Castle Stone**. В разговоре с лордом упомяните тему **Sacred Chalice**, и вы получите задание следующего квеста. Оказывается, из разрушенного (и теперь восстановленного) храма еретики какой-то террористической группировки выкрали главную святыню, которую теперь совершенно необходимо вернуть. **Lord Stone** скажет вам, что еретики находятся в одном из храмов островов **Bootleg Bay** на востоке от **Free Haven**, но не скажет, в каком именно. Вам необходимо пойти в храм под названием **Temple of the Sun**, который находится в центре группы островов. Для успешного осуществления задачи вам понадобится заклинание **Water Walk** или хотя бы два свитка, содержащих его: один для входа, второй — для выхода. После

того, как вы войдете в храм, пройдите через основной зал и зайдите в комнату за дверью в дальнем левом углу. В комнате справа вы найдете то, что вам нужно. Забирайте ценность, вернитесь в **Free Haven** и установите святыню на место в восстановленном храме, после чего можете отправляться за своей наградой.

### Sorcerer-to-Wizard

Отправляйтесь в **Castle Newton** и поговорите с местным лордом о возможности повышения статуса. Лорд загадывает простенькую задачку. Вам необходимо отправиться неизвестно куда, напиться из некоего **Fountain of Magic** и вернуться к лорду за повышением. Конечно, найти сие чудо весьма нелегко, однако если знать, где его найти, то все становится необыкновенно просто. Отправляйтесь в **Bootleg Bay** к южной деревушке **Hareksburg**, и на северо-восточной оконечности деревни вы найдете искомый фонтан. Удостоверьтесь, что все члены вашей команды попили из него, и возвращайтесь в **Castle Newton**.

### Wizard-to-Arch Mage

Показывая все свои способности, **Lord Newton** на сей раз даст вам понять кое-что окончательно. Да, этот лорд — великий и законченный магоматик. Итак, для того, чтобы прев-

мощных оружий

### Трезубцы

#### 1. Трезубец (Trident)

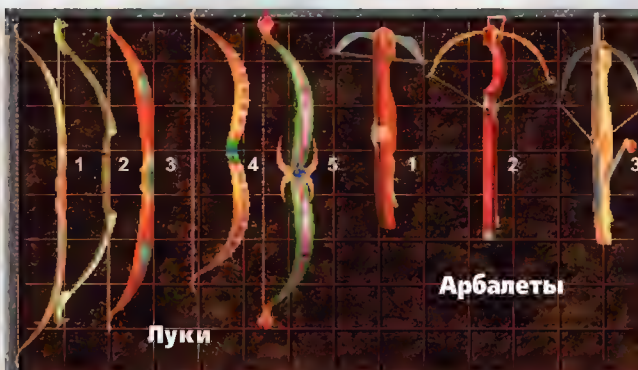
Стоимость: 100  
Название навыка: Копье  
Повреждение: 2d6  
Уровень навыка для починки: 1  
Характеристика: Универсальное оружие высокого качества

#### 2. Украшенный Трезубец (Ornate Trident)

Стоимость: 400  
Название навыка: Копье  
Повреждение: 2d6+6  
Уровень навыка для починки: 3



Трезубцы



Луки

Арбалеты

Характеристика: Это классическое оружие, которым были снаряжены благородные воины

#### 3. Титановый Трезубец (Titanic Trident)

Стоимость: 700  
Название навыка: Копье  
Повреждение: 2d6+12  
Уровень навыка для починки: 6  
Характеристика: Очень мощное, надежное оружие, которое при соответствующих навыках вряд ли позволит вам выйти из битвы проигравшим

### Луки

#### 1. Большой Лук (Longbow)

Стоимость: 100  
Название навыка: Лук  
Повреждение: 5d2  
Уровень навыка для починки: 1

Характеристика: Самый простой представитель луков, бесхитростно сделанный из дешевого материала

#### 2. Лук Эльфа (Elven Bow)

Стоимость: 200  
Название навыка: Лук  
Повреждение: 5d2+2  
Уровень навыка для починки: 3  
Характеристика: Этот лук делается только Эльфами великих Эратанских Лесов и демонстрирует то, каким должно быть надежное оружие

#### 3. Меткий Лук (Precision Bow)

Стоимость: 300  
Название навыка: Лук  
Повреждение: 5d2+4  
Уровень навыка для починки: 5  
Характеристика: Очень точное, надежное оружие, которое широко применялось в войне против Эратанских



ратиться в Архимага, вам необходимо найти артефакт. Какой? А вот этого наш замечательный друг не говорит. Придется искать самостоятельно. **Lord Newton** еще замечает, что артефакт находится где-то в **mire of the Damned**, в **Corlagon's Estate**.

Данная местность находится на северо-востоке от **Mire of the Damned**, а требуемый артефакт называется **Crystal of Terrax**. На местности вы встретите чрезвычайно большое количество **undead'ов**, а закоулки подземелий вас немало позабавят. Потому что в них не то что найти свою цель, но и просто мало-мальски разобраться почти невозможно. Одним словом, готовьтесь к значительным промежуткам времени, проведенного в этом чудесном месте.

От входа идите прямо, поверните направо после первого перекрестка, войдите в комнату, откройте северную дверь и пройдите в следующий зал. Теперь откройте дверь на восточной стене и бегите до первого перекрестка, идите направо, сквозь комнату, наполненную всяким мусором к небольшой платформе. Подойдите к телепортатору, и он перенесет вас в дальний конец того же самого коридора (чтобы сбить с толку), идите дальше по этому коридору, игнорируя все развилки до двери в самом его конце. Откройте ее и поверните направо в маленькую комнату с

кнопкой на черной стене. Нажмите ее и вернитесь к перекрестку к северу от входа. Идите на запад в маленькую комнату, поверните направо и идите вдоль по коридору. Откройте дверь и прыгайте в колодец впереди. Он совсем неглубокий, так что **Feather Fall** не потребуется. Нажмите на западную стену, чтобы открыть секретный проход, и идите по нему до первого перекрестка, на котором сверните влево. В конце маленького зала вы увидите еще одну спасительную кнопку. Нажмите ее, развернитесь и идите на восток. Ваша дорога вольется в другой коридор, по которому необходимо двигаться влево, до секретной двери в стене. Вы окажетесь почти прямо у колодца, от которого двигаетесь налево. Поверните в первый правый поворот и нажмите кнопку, после чего возвращайтесь в коридор, идите на юг в небольшую овальную комнату, поверните налево, пройдите через дверь и затем произведите правый поворот, и, нажав кнопку, возвращайтесь в коридор, из которого только что вышли. Идите на восток к комнате с висящей платформой, затем на северо-восток к двери и коридору, ведущему к комнате с мощным монстром **Power Lich**. Убейте монстра и возьмите артефакт из ящика в дальнем конце комнаты. Вернитесь в комнату с платформой, поверните направо и пройдите через дверь на другом конце комнаты. Прогулоч-

ным шагом пробежав по коридору, выходите на свободу и возвращайтесь в **castle Newton**.

### Druid - to-Great Druid

Квест для получения статуса **Great Druid** очень легкий, но сложен для выполнения. Все дело в том, что выполнить его можно лишь четыре дня в году — 20 Марта, 21 Июня, 23 Сентября, 21 Декабря, то есть в дни, являющиеся критическими для земного календаря — летнего солнцестояния, осеннего равноденствия и так далее. Получить квест можно у **Loretta Fleise** в ее замке в **Silver Cove**. Она скажет, что в эти определенные дни вы можете получить новый статус, если встанете внутрь **Circle of Stones**. Данная архитектурная композиция находится на острове на севере от **Silver Cove**, и вам потребуется **Water Walk**, чтобы туда добраться. Итак, выбрав дату, отправляйтесь на остров, встаньте в круг и кликните мышкой на алтарь, чтобы телепатически связаться с **Loretta'ой**, которая проведет всю церемонию. Вот, собственно, и все дела.

### Great Druid — to-Arch Druid

Второе задание от сумасбродной тетушки облечено примерно в такие же формы, что и предыдущее. Она требует от вас, чтобы вы помолились

#### 4. Магический Лук (Magic Bow)

Стоимость: 400

Название навыка: Лук

Повреждение: 5d2+6

Уровень навыка для починки: 7

Характеристика: Созданное из неизвестного материала, скрепленное магическими заклинаниями, это оружие очень точное и мощное

#### 5. Звездный Лук (Stellar Bow)

Стоимость: 500

Название навыка: Лук

Повреждение: 5d2+8

Уровень навыка для починки: 9

Характеристика: Этого оружия, обладающего довольно высокими боевыми характеристиками, почти не осталось.

### Арбалеты

#### 1. Арбалет (Crossbow)

Стоимость: 50

Название навыка: Лук

Повреждение: 4d2

Уровень навыка для починки: 1

Характеристика: Очень дальнобойное оружие, к сожалению, неблещущее другими своими свойствами

#### 2. Точный Арбалет (Accurate Crossbow)

Стоимость: 200

Название навыка: Лук

Повреждение: 4d2+3



Уровень навыка для починки: 4

Характеристика: Арчибальд снаряжал свои армии этим оружием в Войне за Наследство против своего брата. Точный Арбалет зарекомендовал себя одним из лучших видов оружия

#### 3. Истинный Арбалет (True Crossbow)

Стоимость: 400

Название навыка: Лук

Повреждение: 4в2+7

Уровень навыка для починки: 8

Характеристика: Неизвестно, кто и как делает эти арбалеты. Однако прекрасно известны великолепные характеристики этого оружия в бою

### Жезлы

#### 1. Жезл (Mace)

Стоимость: 50

Название навыка: Жезл

Повреждение: 2d4

Уровень навыка для починки: 1

Характеристика: Немногом отличающийся от обычной дубинки, этот жезл весьма посредственного качества сделан из самых дешевых материалов

#### 2. Дьявольский Жезл (Wicked Mace)

Стоимость: 150

Название навыка: Жезл

Повреждение: 2d4+2

Уровень навыка для починки: 2

Характеристика: Довольно слабое, но весьма надежное оружие.

#### 3. Жезл Грома (Thunder Mace)

Стоимость: 300

Название навыка: Жезл

Повреждение: 2d4+5

Уровень навыка для починки: 3

Характеристика: Очень редкое оружие, которое отличается от предыдущих жезлов более высокими параметрами

#### 4. Чудодейственный Жезл (Wonder Mace)





ровно в полночь на алтаре Луны в **Temple of the Moon** во время полнолуния. Проблема заключается, естественно, не в том, чтобы найти оный храм (он находится неподалеку от **Free Haven**), а в том, чтобы выяснить, когда луна бывает полной. Это можно проверить, нажав на клавишу **T**, или же при помощи элементарных вычислений. Учитывая продолжительность лунного месяца, можно примерно подсчитать, что полнолуние выпадает, как правило, примерно на середину месяца обычного, так что подгадать не очень сложно.

Войдите в **Temple of Moon**, пройдитесь вдоль центрального зала и поднимитесь по лестнице. Изучите карту над дверью. Для того чтобы открыть дверь к алтарю Луны вам необходимо будет помолиться в правильном порядке на каждом из алтарей: **Life, Accuracy, Might, Endurance, Speed** и **Luck**, чтобы, вдобавок ко всему, получить еще и некоторый бонус в характеристиках. После того, как вы помолитесь на каждом из алтарей в вышеописанном порядке, откроется дверь к главному алтарю, и вам останется лишь дожидаться полуночи и вступить в контакт в **Lorett'ой**. Далее — по схеме прошлого раза.

## The Seer

В игре имеется один весьма приятный и полезный момент — вы можете практически бесплатно подкачивать базовые характеристики своих героев при помощи **Seer**. Этот оракул живет в небольшом храме на вершине холма напротив **Castle Ironfist**. Каждый месяц вы можете получить у него новый квест, который сводится, как правило, к тому, чтобы посетить тот или иной храм. В том случае, если вы успеете выполнить задание в течение месяца, вы сможете получить 10-очковую прибавку к той характеристике, посвященный которой храм вы только что посетили. Каждый месяц с достоверной периодичностью характеристики меняются, и вы можете повторять выполнение квестов хоть каждый год (хотя рост в этом случае будет не так заметен — всего лишь 3 очка, что тоже немало). Однако вы не можете просто путешествовать каждый месяц от храма к храму, а должны обязательно наведываться предварительно к **Seer**, чтобы тот активизировал тот или иной храм. Так что, если вам будет нечего делать, или срочно понадобится подкачка сил, сверьтесь с этим календа-

рем и проверьте, может быть **Seer** может вам неплохо помочь.

**January — Shrine of Might**

**February — Shrine of Intellect**

**March — Shrine of Personality**

**April — Shrine of Endurance**

**May — Shrine of Accuracy**

**June — Shrine of Speed**

**July — Shrine of Luck**

**August — Shrine of Fire Resistance**

**September — Shrine of Electricity**

**October — Shrine of Cold**

**November — Shrine of Poison**

**December — Shrine of Magic**

В **Might & Magic VI** имеется также и большое количество дополнительных квестов побочных линий, которые, как правило, позволяют вам заработать немного денег, капельку улучшить характеристики, повысить уровень опыта. Задания, которые будут вам выдавать персонажи, как правило, достаточно просты, поэтому не нуждаются в особых разъяснениях. В большинстве случаев, действие побочных квестов не требует от вас никаких путешествий, то есть ваша цель находится на той же карте, что и человек, который выдал задание. Ни один из этих квестов не требует обязательного выполнения, и вы вполне можете пройти игру и без них. Полагаем, что рассказывать обо всех дополнительных квестах было бы слишком обременительно, и поэтому воздержимся от этого. Каждый игрок, справившийся хотя бы с четвертью вышеописанных заданий, сможет запросто выполнить любую дополнительную квестовую задачу без посторонней помощи, так что, удачи вам!

## Пункты тренировки героев

По всей карте разбросано гигантское количество мест, в которых ваши герои смогут обучиться владению теми или иными умениями, владению оружием, разными сферами магии, различным дополнительным возможностям. На мировой карте существует по два места, в которых герои могут стать экспертами в том или ином ремесле, и одно, в котором можно стать мастером. Преимущество использования оружия или заклинаний мастерами или экспертами очевидны (см. предыдущие части этого руководства), так что мы сочли рациональным привести небольшую таблицу, позволяющую вам максимально хорошо сориентироваться в деле поиска учителей.

Название умения	Expert	Expert	Master
Staff	New Sorpigal	Misty Islands	Silver Cove
Sword	Castle Ironfist	Free Haven	Blackshire
Axe	Castle Ironfist	Mire of the Damned	Mire of the Damned
Bow	Frozen Highlands	Castle Ironfist	Kreigsphere
Spear	Misty Islands	Silver Cove	Mire of the Damned
Dagger	Castle Ironfist	Free Haven	Frozen Highlands
Mace	Mire of the Damned	Frozen Highlands	Blackshire
Blaster	New Sorpigal	Eel-Infested Waters	Paradise Valley
Fire	New Sorpigal	Free Haven	Misty Islands
Air	New Sorpigal	Free Haven	Misty Islands
Water	New Sorpigal	Free Haven	Misty Islands
Earth	New Sorpigal	Free Haven	Silver Cove
Spirit	New Sorpigal	Free Haven	Castle Ironfist
Mind	New Sorpigal	Free Haven	Silver Cove
Body	New Sorpigal	Free Haven	Silver Cove
Light	Silver Cove	Kreigsphere	Eel-Infester Waters
Dark	Frozen Highlands	Free Haven	Paradise Valley
Shield	Free Haven	Castle Ironfist	Blackshire
Leather	Misty Islands	Castle Ironfist	Frozen Highlands
Chain	Bootleg Bay	Castle Ironfist	Mire of the Damned
Plate	Castle Ironfist	Free Haven	Free Haven
Identify Item	New Sorpigal	Castle Ironfist	Free Haven
Repair Item	Misty Islands	Silver Cove	Frozen Highlands
Merchant	Free Haven	Mire of the Damned	Silver Cove
Perception	New Sorpigal	Bootleg Bay	Frozen Highlands
Disarm Traps	Castle Ironfist	Free Haven	Frozen Highlands
Body Building	New Sorpigal	Castle Ironfist	Free Haven
Meditation	New Sorpigal	Silver Cove	Misty Islands
Learning	New Sorpigal	Castle Ironfist	Silver Cove
Diplomacy	Castle Ironfist	Free Haven	Frozen Highlands







Стоимость: 450

Название навыка: Жезл

Повреждение: 2d4+8

Уровень навыка для починки: 4

Характеристика: Главная сила этого оружия в его магических свойствах. Тем не менее, он достаточно мощен, чтобы справиться с довольно сильными врагами

**5. Жезл Смерти (Death Mace)**

Стоимость: 600

Название навыка: Жезл

Повреждение: 2d4+11

Уровень навыка для починки: 6

Характеристика: Созданный Гильдией Некромантов, этот жезл наводил ужас на врагов во времена Войны за Наследство. Одна из причин — его весьма высокие боевые характеристики.

**Молоты****1. Молот (Hammer)**

Стоимость: 120

Название навыка: Жезл

Повреждение: 2d5

Уровень навыка для починки: 1

Характеристика: Очень медленное, но весьма мощное оружие, сделанное из самых дешевых материалов

**2. Темный Молот (Dark Hammer)**

Стоимость: 300

Название навыка: Жезл

Повреждение: 2d5+3

Уровень навыка для починки: 3

Характеристика: Определенный шаг в сторону качества, эти молоты широко используются монстрами гуманоидного типа. Однако совершенно непонятно, кто производит Темные Молоты

**3. Священный Молот (Holy Hammer)****Кожа****1. Кожаная Броня (Leather Armor)**

Стоимость: 150

Название навыка: Кожа

Броня: 4

Уровень навыка для починки: 1

Стоимость: 600

Название навыка: Жезл

Повреждение: 2d5+9

Уровень навыка для починки: 5

Характеристика: Созданный магами, этот молот является собственностью Церкви Луны в Каригоре.

**Дубинки****1. Дубинка (Club)**

Стоимость: 1

Название навыка: Дубинка

Повреждение: 1d3

Уровень навыка для починки: 0

Характеристика: Самое примитивное оружие, которое используется самыми тупыми монстрами

**2. Шипованная Дубинка (Spiked Club)**

Стоимость: 40

Название навыка: Дубинка

Повреждение: 1d3+3

Уровень навыка для починки: 2

Характеристика: Не более чем усовершенствованная версия обычной дубинки. Выделяется лишь откровенно слабыми боевыми характеристиками

**3. Дубинка Убийцы (Killer Club)**

Стоимость: 100

Название навыка: Дубинка

Повреждение: 1d3+5

Уровень навыка для починки: 3

Характеристика: Лучшая из дубинок. Довольно надежная, но не самое лучшее, что стоит использовать в борьбе с сильными монстрами

**Посохи****1. Посох (Staff)**

Стоимость: 40

**БРОНЯ**

Характеристика: Самая простая и дешевая броня с соответствующим уровнем защиты

**2. Лощадина Шкура (Studded Leather)**

Стоимость: 250

Название навыка: Кожа

Броня: 4+2

Уровень навыка для починки: 3

Название навыка: Посох

Повреждение: 2d4

Уровень навыка для починки: 1

Характеристика: Слабое оружие, которое называют Оружием Угнетенных. Соответствующие характеристики в бою

**2. Изумрудный Посох (Emerald Staff)**

Стоимость: 200

Название навыка: Посох

Повреждение: 2d4+3

Уровень навыка для починки: 4

Характеристика: Сделанное из редкой породы древесины во времена войны с Эльфами, это оружие отличается весьма высокими параметрами.

**3. Посох Мощества (Power Staff)**

Стоимость: 400

Название навыка: Посох

Повреждение: 2d4+7

Уровень навыка для починки: 6

Характеристика: Этот посох был найден в сокровищнице Гильдии Некромантов после решающей победы Рональдо в конце Войны за Наследство

**Бластеры****1. Бластер (Blaster)**

Стоимость: 0

Название навыка: Бластер

Повреждение: 3d5+8

Уровень навыка для починки: 20

Характеристика: Мощнейшее оружие, сохранившееся, очевидно, со времен Чудес

**2. Скорострельный Бластер (Blaster Rifle)**

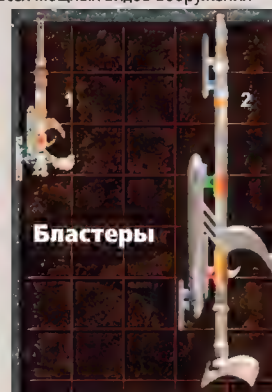
Стоимость: 0

Название навыка: Бластер

Повреждение: 4d5+12

Уровень навыка для починки: 20

Характеристика: Самое быстрое из всех мощных видов вооружения

**Бластеры**

Характеристика: Эта броня предполагает более высокий уровень защиты, но не может давать стопроцентную гарантию безопасности

**3. Волшебная Кожа (Enchanted Leather)**

Стоимость: 450

Название навыка: Кожа

Броня: 4+6





Уровень навыка для починки: 5

Характеристика: Специальные заклинания, с помощью которых создавалась эта броня, некоторое время могут поддерживать необходимый уровень защиты

#### 4. Шкура Дракона (Dragon Leather)

Стоимость: 750

Название навыка: Кожа

Броня: 4+12

Уровень навыка для починки: 7

Характеристика: Стандартная броня для благородных воинов

#### 5. Имперская Кожа (Imperial Leather)

Стоимость: 1150

Название навыка: Кожа

Броня: 4+20

Уровень навыка для починки: 9

Характеристика: Очень редкий вид брони, широко использовавшийся 80 лет назад в войне между Церковью Луны и Церковью Солнца

### Кольчуги

#### 1. Кольчуга (Chain Mail)

Стоимость: 400

Название навыка: Кольчуга

Броня: 8

Уровень навыка для починки: 1

Характеристика: Кольчуга сделана из сплетенных железных колец. К сожалению, используемое железо низкого

качества, поэтому на особенную надежность надеяться не приходится

#### 2. Стальная Кольчуга (Steel Chain Mail)

Стоимость: 600

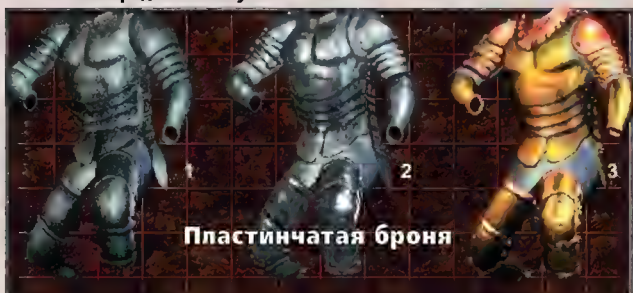
Название навыка: Кольчуга

Броня: 8+4

Уровень навыка для починки: 4

Характеристика: Используемая сталь высокого качества способна предоставить воину вполне надежную защиту

#### 3. Благородная Кольчуга



Пластинчатая броня

#### (Noble Chain Mail)

Стоимость: 900

Название навыка: Кольчуга

Броня: 8+10

Уровень навыка для починки: 6

Характеристика: Эта броня использовалась конниками времен правителя Каригора Таледона V. Высокое качество металла и соответствующая надежность



Кольчуги

### ЩИТЫ

#### Большие щиты

##### 1. Щит Коршуна (Kite Shield)

Стоимость: 200

Название навыка: Щит

Броня: 6

Уровень навыка для починки: 1

#### 4. Королевская Кольчуга (Royal Chain Mail)

Стоимость: 1300

Название навыка: Кольчуга

Броня: 8+18

Уровень навыка для починки: 8

Характеристика: Заколдованная кольчуга, которая использовалась во времена Войны с Эльфами

#### 5. Величественная Кольчуга (Majestic Chain Mail)

Стоимость: 1800

Название навыка: Кольчуга

Броня: 8+28

Уровень навыка для починки: 10

Характеристика: Очень редкий вид брони, который представляет собой самую надежную защиту, которую только может дать любая другая кольчуга

### Пластинчатая броня

#### 1. Пластинчатая Броня (Plate Mail)

Стоимость: 1000

Название навыка: Пластинчатая броня

Броня: 20

Уровень навыка для починки: 1

Характеристика: Сделанная из соединяющихся металлических пластин, эта броня очень надежна, но обладает несколькими довольно важными недостатками. Главный из них - вес, из-за которого движения воина серьезно замедляются

#### 2. Стальная Пластинчатая Броня (Steel Plate Mail)

Стоимость: 1300

Название навыка: Пластинчатая броня

Броня: 20+6

Уровень навыка для починки: 6

Характеристика: Великолепное качество защиты сполна возмещает некоторые недостатки этой брони

#### 3. Золотая Пластинчатая Броня (Golden Plate Mail)

Стоимость: 2700

Название навыка: Пластинчатая броня

Броня: 20+34

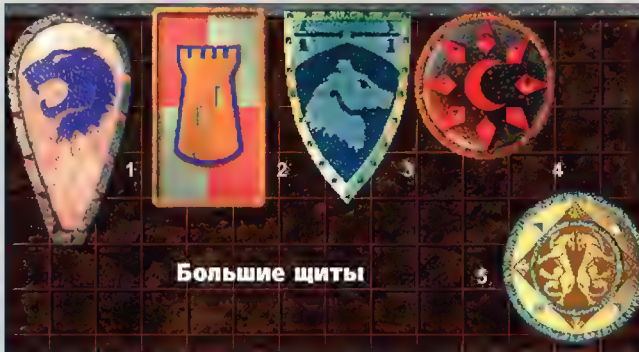
Уровень навыка для починки: 12

Характеристика: Через 18 лет после смерти Слепого Меркорига была создана эта броня. Очень легкая и сверхнадежная - это самая лучшая броня

Характеристика: Очень простенький щит, способный уберечь воина от слабого физического воздействия





**Большие щиты****2. Башенный Щит (Tower Shield)**

Стоимость: 300

Название навыка: Щит

Броня: 6+1

Уровень навыка для починки: 3

Характеристика: Простота изготовления щита и рисунка на нем свидетельствует о том, что щит был изготовлен либо Варварами, либо другими дикими племенами

**3. Щит Замка (Castle Shield)**

Стоимость: 400

Название навыка: Щит

Броня: 6+3

Уровень навыка для починки: 5

Характеристика: Этот щит сделан из дерева, окаймленного железом. Немного тяжелый для своих размеров, он, тем не менее, способен пригодиться воину в битве

**4. Небесный Щит (Celestial Shield)**

Стоимость: 500

Название навыка: Щит

Броня: 6+7

Уровень навыка для починки: 7

Характеристика: Этот щит очень легкий, но очень прочный. Оптимальный выбор, если вы не тчитесь поразить врага богатством своего вооружения

**5. Олимпийский Щит (Olympian Shield)**

Стоимость: 800

Название навыка: Щит

Броня: 6+13

Уровень навыка для починки: 9

Характеристика: Самый прочный из больших щитов. Но и самый дорогой

**Маленькие щиты****1. Деревянный Щит (Wooden Shield)**

Стоимость: 100

Название навыка: Щит

Броня: 4

Уровень навыка для починки: 1

Характеристика: Этот щит способен спасти воина разве что от вражеских стрел

**2. Бронзовый Щит (Bronze Shield)**

Стоимость: 200

Название навыка: Щит

Броня: 4+2

Уровень навыка для починки: 2

Характеристика: Бронзовые Щиты легче, но слабее, чем Стальные Щиты.

**3. Стальной Щит (Steel Shield)**

Стоимость: 300

Название навыка: Щит

Броня: 4+4

Уровень навыка для починки: 3

Характеристика: Этот щит способен уберечь воина даже от некоторых вражеских заклинаний

**4. Духовный Щит (Spirit Shield)**

Стоимость: 450

Название навыка: Щит

Броня: 4+8

Уровень навыка для починки: 4

Характеристика: Мощные заклинания, воздействовавшие на этот щит, сделали его одним из самых прочных и надежных

**5. Астральный Щит (Astral Shield)**

Стоимость: 750

Название навыка: Щит

Характеристика: Эти щиты очень редки, что особенно печально, так как они самые прочные и легкие, чем все остальные

**ШЛЕМЫ****1. Шлем (Helm)**

Стоимость: 60

Броня: 2

Уровень навыка для починки: 1

Характеристика: Деревянный шлем -

**ШЛЕМЫ**

это тот минимум безопасности, который вряд ли спасет воина от более серьезной угрозы

**2. Стальной Шлем (Steel Helm)**

Стоимость: 260

Броня: 2+4

Уровень навыка для починки: 4

Характеристика: Более надежен, чем деревянный шлем, но это все, что про него можно сказать

**3. Шлем Охранника (Guardian Helm)**

Стоимость: 360

Броня: 2+6

Уровень навыка для починки: 6

Характеристика: Этот шлем изготовлен из серебра и лучшей стали, именно поэтому он очень прочен

**4. Шлем Защитника (Defender Helm)**

Стоимость: 460

Броня: 2+8

Уровень навыка для починки: 8

Характеристика: Шлем Защитника способен прекрасно уберечь воина от магического воздействия

**5. Ангельский Шлем (Angelic Helm)**

Стоимость: 560

Броня: 2+10

Уровень навыка для починки: 10

Характеристика: Эти шлемы очень редки, и никто не знает, откуда они появились. Его высочайшие характеристики, однако, делают их самыми лучшими

**Перчатки****1. Перчатки (Gauntlets)**

Стоимость: 100

Броня: 3

Уровень навыка для починки: 2

Характеристика: Самые простые и дешевые перчатки

**2. Рыцарские Перчатки (Knight Gauntlets)**

Стоимость: 250

Броня: 3+3

Уровень навыка для починки: 4

Характеристика: Гораздо лучше, чем обычные перчатки. Пользуются большой популярностью среди гоблинов

**3. Перчатки Паладина (Paladin Gauntlets)**

Стоимость: 450

Броня: 3+5

Уровень навыка для починки: 6

Характеристика: Вполне приличные перчатки, которые не стыдно носить благородному воину





#### 4. Кавалерийские Перчатки (Cavalier Gauntlets)

Стоимость: 650

Броня: 3+7

Уровень навыка для починки: 8

Характеристика: Высококачественные, весьма надежные перчатки. Удобные для движения рук

#### 5. Совершенные Перчатки (Ultimate Gauntlets)

Стоимость: 850

Броня: 3+9

Уровень навыка для починки: 10

Характеристика: Собственно говоря, это не перчатки, а роскошь. Позволить себе такие можно, если только вам некуда девать накопленные богатства.

### Обувь

#### 1. Кожаные Ботинки (Leather Boots)

Стоимость: 50

Броня: 2

Уровень навыка для починки: 3

Характеристика: Обычные ботинки, которые носят самые что ни на есть обычные путешественники

#### 2. Стальные Ботинки (Steel Boots)

Стоимость: 250

Броня: 2+4

Уровень навыка для починки: 4

Характеристика: Эта обувь прекрасно подходит для сражений, но, увы, никуда не годится для длительных путешествий

#### 3. Бронированные Ботинки



Обувь

### АРТИФАКТЫ

#### Оружие

##### 1. Mordred

Стоимость: 20,000

Название навыка: Кинжал

Повреждение: 2d3+8

Уровень навыка для починки: 15

##### 2. Thor

Стоимость: 20,000

Название навыка: Жезл

Повреждение: 2d5+12

Уровень навыка для починки: 15

##### 3. Conan

Стоимость: 20,000

Название навыка: Топор

Повреждение: 3d7+10

Уровень навыка для починки: 15

##### 4. Excalibur

Стоимость: 20,000

Название навыка: Меч

Повреждение: 3d4+12

Уровень навыка для починки: 15

##### 5. Merlin

Стоимость: 20,000

Название навыка: Посох

Повреждение: 2d4+8

Уровень навыка для починки: 15

##### 6. Percival

Стоимость: 20,000

Название навыка: Лук

Повреждение: 5d2+10

Уровень навыка для починки: 15



Оружие

#### Броня

##### 1. Galahad

Стоимость: 20,000

Название навыка: Кольчуга

Броня: 6+30

Уровень навыка для починки: 15

##### 2. Pellinore

Стоимость: 20,000

Название навыка: Пластинчатая Броня

Броня: 10+36

Уровень навыка для починки: 15

##### 3. Valeria

Стоимость: 20,000

Название навыка: Кожа

Броня: 4+16

Уровень навыка для починки: 15



Броня

#### (Armored Boots)

Стоимость: 450

Броня: 2+6

Уровень навыка для починки: 5

Характеристика: Нечто среднее между кожаными и стальными ботинками. Хороши в бою, неплохи для передвижения

#### 4. Надежные Ботинки (Sterling Boots)

Стоимость: 650

Броня: 2+8

Уровень навыка для починки: 6

Характеристика: Наилучший выбор для тех, кто любит все самое лучшее

#### 5. Совершенные Ботинки (Ultimate Boots)

Стоимость: 850

Броня: 2+10

Уровень навыка для починки: 7

Характеристика: Прекрасная обувь с любой точки зрения.

#### РЕЛИКВИИ

#### Оружие

##### 1. Hades

Стоимость: 30,000

Название навыка: Меч

Повреждение: 3d3+15

Уровень навыка для починки: 20

##### 2. Ares

Стоимость: 30,000

Название навыка: Жезл

Повреждение: 2d4+14

Уровень навыка для починки: 20

##### 3. Poseidon

Стоимость: 30,000

Название навыка: Копье

Повреждение: 2d6+15

Уровень навыка для починки: 20

##### 4. Cronos

Стоимость: 30,000

Название навыка: Топор

Повреждение: 4d2+14

Уровень навыка для починки: 20

##### 5. Hercules

Стоимость: 30,000

Название навыка: Меч

Повреждение: 4d5+12







Уровень навыка для починки: 20

**6. Artemis**

Стоимость: 30,000

Название навыка: Лук

Повреждение: 5d2+12

Уровень навыка для починки: 20

**2. Zeus**

Стоимость: 30,000

Название навыка: Пластиночная броня

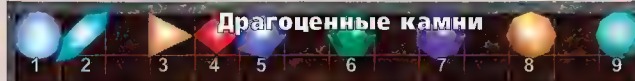
Броня: 10+44

Уровень навыка для починки: 20

**Щит****3. Aegis**

Стоимость: 30,000

Название навыка: Щит

**Драгоценные камни**

Броня: 6+23

Уровень навыка для починки: 20

**Обувь****4. Hermes**

Стоимость: 30,000

Броня: 2+15

Уровень навыка для починки: 20

**Драгоценные камни**

1. Название: Бриллиант (Diamond)

Стоимость: 4,000

2. Название: Лунный Камень (Moonstone)

Стоимость: 1,000

3. Название: Топаз (Topaz)

Стоимость: 1,200

4. Название: Рубин (Ruby)

Стоимость: 2,200

5. Название: Аметист (Amethyst)

Стоимость: 1,400

6. Название: Гранат (Garnet)

Стоимость: 1,600

7. Название: Пурпурный Топаз (Purple Topaz)

Стоимость: 1,800

8. Название: Солнечный Камень (Sunstone)

Стоимость: 2,000

9. Название: Изумруд (Emerald)

Стоимость: 2,500

10. Название: Сапфир (Sapphire)

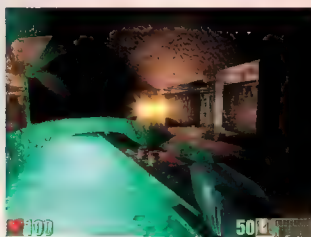
Стоимость: 3,000

**СИ**Сергей  
**АМИРДЖАНОВ,**  
Дмитрий **ЭСТРИН**



Окончание.  
Начало см.  
в «Стране игр»  
за июль и август

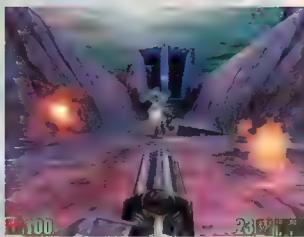
### Temple of Vandora



В самом начале бегите по лестнице и поверните в комнату слева. Как только вы окажетесь в небольшом дворике, все двери закроются, и вас начнут атаковать самые разные враги. Когда перебьете всех монстров, бегите в открывшийся проход вперед, возьмите **stinger** и убейте монстра справа. Спуститесь вниз по лестнице к налицу у колодца, возьмите **eightballs** и следуйте за налицем, который откроет вам секретную панель на уровне. Будьте готовы защитить его от монстра. В секретном месте возьмите здоровье. В следующем помещении впереди вы обнаружите великолепный алтарь, но вместо того, чтобы созерцать его красоту, советуем обратить внимание на монстра, который будет стрелять вам в спину с балкона. Когда прикончите его, не забудьте найти и забрать все оружие и все боеприпасы в помещении. Теперь вернитесь в то место, где любезный налице открыл вам секретную панель в стене, и поверните налево. В следующей комнате справа вы обнаружите очередного монстра. Пристрелите его и соберите все оружие и боеприпасы, которые в изобилии валяются в этом помещении. Выйдите из комнаты и продолжайте свой путь напрямик по лестнице. В середине лестницы поверните налево и зайдите в очередную комнату, чтобы собрать вооружение и некоторые полезные предметы. Выйдите из комнаты и поверните налево. Впереди вы обнаружите очередного монстра, который сразу вас заметит. В конце лестницы поверните налево, пристрелите монстра, соберите все боеприпасы, которые найдете, и садитесь в лодку слева. Как только вы окажетесь в лодке, она начнет плыть безо всяких ваших указаний. В принципе, можно обойтись и без ее услуг и добраться до цели вплавь, однако на лодке значительно интереснее. Будьте готовы к атаке двух летающих головастых монстров. В конце концов, вы должны остановиться у очень симпатичного мостика, рядом с которым вы найдете различное оружие. Однако не торопитесь бежать по мосту к центральному острову, поскольку путь туда пока закрыт. Чтобы его открыть, поверните направо и в очередном зале нажмите на кнопку. Как только кнопка будет нажата, зади вас появится наглый монстр. Уничтожьте его, бегите по мостику к центральному острову. Задействуйте плиту рядом, чтобы зажечь священный огонь. Раздастся грохот, и уровень предстанет перед вашими глазами во всем своем фиолетовом великолепии.

Теперь прыгаем в воду и плывем в то место, где раньше сели в лодку. Будьте готовы к атаке хищных рыб. Поднимитесь по маленькой лестнице недалеко от берега, и вы увидите, что там, где проход раньше был закрыт, теперь все свободно. В следующем коридоре обратите внимание на лежащие справа боеприпасы. Затем поверните в новый коридор справа. Убейте монстра, поднимитесь вверх по лестнице. Обратите внимание на спички, лежащие неподалеку. Поверните направо. Вы окажетесь на балконе в том самом алтаре, где вас беспардонно атаковал монстр. Идите вперед, собирая по пути все предметы. Впереди должна открыться дверь. Пройдите вперед и вы окажетесь в том самом дворике, в котором сражались с монстрами в самом начале игры. Подстрелите своих новых врагов, выйдите через дверь направо, поверните налево и бегите туда, где открылась секретная панель. Прыгните в колодец, рядом с которым раньше стоял налице, и плывите в маленький проход. В конце концов, в секретной комнате вы найдете здоровье и power-up. Выбирайтесь из колодца, бегите вверх и выбирайтесь наружу из гостеприимного замка. Бегите вперед, пока не достигнете стены нового здания. Нажмите там кнопку, пристрелите очередного монстра и... приготовьтесь к встрече с Титаном. Приложите все свои усилия, чтобы уничтожить его, и закончите уровень.

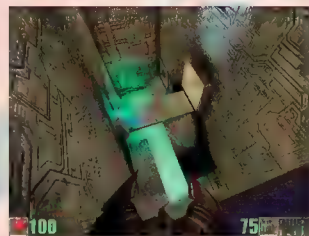
### The Trench



В самом начале уровня развернитесь и бегите в дальний правый угол, чтобы забрать боеприпасы. Снова развернитесь, бегите вперед и поверните налево. Соберите все боеприпасы и прочитайте радостное сообщение на своем «пейджере». Подойдите к выходу и опытным взглядом оглядите поле следующей битвы. Для начала возьмите все, что только сможете достать. Далее события будут разворачиваться стремительно. Десяток головастых леталок плюс Титан. Со всей этой компанией надлежит расправиться. От малого к большому. Расстреляйте для начала маленьких, потом займитесь Титаном. Опыт у вас уже есть, поэтому не думаю, что эта битва вызовет у вас какие-нибудь сложности. Уклоняйтесь от каменных глыб, и все будет прекрасно. Бегите к космическому кораблю, по пути уничтожая появляющихся монстров. Как только вы подойдете к кораблю ближе, опустится лифт. Долго ждать он вас не будет, поэтому садитесь в него без лишних церемоний. Однако будьте

очень осторожны, если вы встанете неаккуратно на самый край лифта, вас может раздавить в самом буквальном смысле этого слова. Вы окажетесь в грузочном отсеке корабля. Разыщите биокоштом, потом начинайте решать головоломку. Включите компьютер. По комнате начнет ездить кран. Чуть правее разыщите маленький лифт, который поднимет вас вверх, как только вы к нему прикоснетесь. Когда подьдет кран, залезайте на него. Как только кран приблизится к платформе, прыгайте туда и бегите к выходу.

### ISV-Kran Deck 4



Ваша первоочередная задача — найти выход на следующий уровень. Прошу прощения за подобную банальность, но здесь главное — не забыть своей главной цели. Итак, открывайте дверь. В этом помещении займитесь сбором большого урожая боеприпасов и полезных предметов. Теперь подойдите к центральному компьютеру и активизируйте его. Сзади вас появится лифт. Встаньте на лифт и езжайте наверх. Бегите вперед. Далее путь разветвляется. Однако совершенно неважно, куда вы побегите, в конце концов, все равно окажетесь в нужном месте. Перебейте всех монстров, которые сбегутся по тревоге. Итак, вы должны подойти к запертой двери. Следуя логике вещей, ее надо открыть. Вернитесь чуть назад, подойдите к дыре в полу и внимательно посмотрите вниз. Как видите, там крутятся гигантские лопасти вентилятора, которые запросто порубают вас в капусту. Однако если вы присмотритесь повнимательнее, то увидите, что можно очень просто прыгнуть на выступ внизу, избежав смертельной опасности. Итак, аккуратно прыгайте на выступ (перед этим желательно сохраниться) и бегите вперед по узкому коридору. В конце тоннеля вызовите лифт и езжайте наверх. Подойдите к краю и посмотрите вниз. Вы увидите небольшую платформу, на которой находится подозрительный компьютер, увидите также небольшое озерцо кислот. Разумеется, вам надлежит попасть на узенькую платформу с компьютером. Однако шансы, что вы промахнетесь, очень велики. Если все-таки окажетесь в кислоте, то на узкую платформу можно попасть по подьему наверх. Там подойдите к компьютеру и активизируйте его. Теперь откройте одну из решеток (каждая из них ведет в одно помещение) и бегите вперед. Вы окажетесь в помещении, в котором начинали уровень. Подойдите к центральному компьютеру и вызовите лифт.



Поднимитесь с помощью лифта наверх и бегите по знакомому коридору вперед. Только не прыгайте снова вниз, бегите к двери, которая недавно была заперта. Теперь она, как видите, открыта. Соберите в этом помещении все, что сможете собрать. Не забудьте заглянуть в маленький коридорчик, в котором обнаружится множество самых разных вещичек. Теперь разыщите перегороженный проход. Его следует «разгородить». Идите вдоль стенки налево, пока не дойдете до лифта. Наверху разделайтесь с монстром-интеллектуалом, который работает за компьютером. Сами подойдите к компьютеру и активизируйте его. Спуститесь снова вниз. Как видите, теперь здесь оказался гигантский подъемник. Поднимитесь по нему наверх, перебейте всех монстров, соберите здесь все, что есть, и активизируйте очередной компьютер. Спуститесь в основное помещение и бегите к забаррикадированному проходу. Теперь он свободен, бегите вперед, нажмите кнопку и закончите уровень.

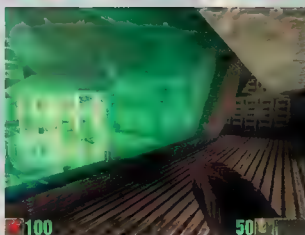
### ISV-Kran Deck 34



Нажмите на кнопку, чтобы открыть дверь. Внутри идите вперед к следующей кнопке, нажав на которую, вы откроете следующую дверь. Сверху может прыгнуть монстр, поэтому будьте готовы к этой атаке. В следующей комнате поверните направо и нажмите на кнопку. Опустится лифт-платформа. Встаньте на него и езжайте на другой этаж. Вверх по лестнице, вперед по тоннелю, по пути разбейте ящики и соберите хлам, бегите вперед до компьютера. Активизируйте его. На нижнем этаже откроется большая красная дверь справа. Прыгайте вниз и бегите в открывшийся проход как можно быстрее, потому что дверь через некоторое время закроется. В следующем помещении вы обнаружите очередного монстра и очередной компьютер. С компьютером пока ничего сделать невозможно, пересеките комнату и бегите на следующий лифт-платформу, который отвезет вас наверх. Как только приедете, на вашу голову свалится небольшая туча противных монстров. Разгребите ее и продолжайте свой путь. Подойдите к каждому компьютеру в этом помещении и прочитайте все сообщения, можно узнать много интересного. После того, как вы это сделаете, вернитесь назад, спуститесь вниз и выйдите из комнаты. Вернитесь на второй этаж и нажмите кнопку, чтобы попасть на следующую часть уровня. Бегите вперед, пока не достигните внушительного вида охлаждающей системы корабля. Кстати,

как только вы войдете, не удивляйтесь, на вас нападет монстр. Разделайтесь с ним, возьмите stinger. Пройдите за контрольный корпус охлаждающей системы и идите в самую правую дверь. Внутри вы застаете очередного монстра за работой. Отстрелите ему голову и подойдите к компьютеру. Теперь выйдите из комнаты и бегите к двери на противоположной стороне помещения. Зайдите в комнату, идентичную той, в которой вы уже побывали, и нажмите на кнопку. Прежде чем покинуть комнату, не забудьте забрать противокислотный костюм — он вам еще пригодится. Выйдите из комнаты и бегите в помещение контроля защитного генератора. Подойдите к обоим компьютерам. С центральной платформы в комнате прыгайте на ящики, где вы сможете забрать боеприпасы. Идите к двери за компьютером и езжайте на лифте вниз. Спуститесь вниз на один этаж. Выйдите и идите в любую сторону. Вы обнаружите две концентрации энергии за силовым полем. Чтобы отключить силовое поле, следует активизировать рядом стоящие компьютеры. Как только вы выключите силовое поле, стрельните по энергетическим стержням. Теперь возвращайтесь в основной коридор, вызывайте лифт и езжайте наверх. В комнате, забитой компьютерами и контрольными панелями, расстреляйте всех монстров. После этого соберите все, что найдете, и обойдите все интерактивные объекты. С помощью кнопки вызовите лифт, который отвезет вас наверх. Наверху убейте монстра и задействуйте два компьютера. После этого спуститесь вниз и выходите в основной коридор. В коридоре бегите в помещение, где находится turbo-lift. Садитесь в лифт и езжайте наверх. Бегите в единственный проход и заканчивайте уровень.

### ISV-Kran Deck 1



Идите вперед и откройте дверь. Из щелей полезут десятки монстров, надеюсь, вы с ними справитесь. Зайдите в центральную комнату и нажмите кнопку, чтобы вырубить электричество. Выйдите из комнаты и бегите направо. Вы окажетесь в совершенно идентичном помещении, в котором следует выполнить совершенно идентичные действия. Нажмите на кнопку и выходите оттуда. Теперь вам следует отыскать последнюю комнату, в которой нужно отключить энергию. Когда вы это сделаете, выходите и бегите к двери, которая была перегорожена синими полосками энергии. За этой дверью вы обнаружите научно-исследовательскую ла-

бораторию. Идите вокруг стеклянного колпака лаборатории, собирая оружие. В конце своего пути активизируйте контрольную панель, чтобы освободить проход под гигантский прозрачный колпак. Прыгайте вниз и бегите туда. Действовать тут нужно очень быстро, так как, если медлить, то можно не успеть под колпак. Активизируйте контрольную панель справа и нажмите кнопку. Тем самым вы откроете запертые до того двери снаружи колпака, освободите проход из колпака, а также разбудите противную биомассу, которая незамедлительно начнет вас атаковать. Не обращайте на нее внимание и, как можно быстрее, выходите и бегите в открывшийся проход. Идите по коридору все время вперед, пока не окажетесь в тупике. Там садитесь на лифт и езжайте наверх. Вы окажетесь в помещении, залитом водой. Прыгайте в воду и нажмите желтую кнопку. Под водой откроется проход, плывите туда. На глубине находится контрольная панель, которую следует активизировать. Всплывайте на поверхность, спускайтесь на лифтах вниз и бегите к прозрачному колпаку. Как и вначале, обойдите его кругом и поднимитесь наверх. Вы должны обнаружить мост открытым. Нажмите на одну из кнопок, когда в полу появится отверстие, прыгайте вниз. Вставляйте на большой камень и заканчивайте уровень.

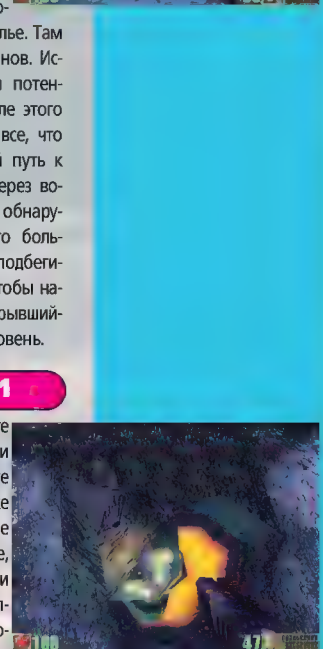
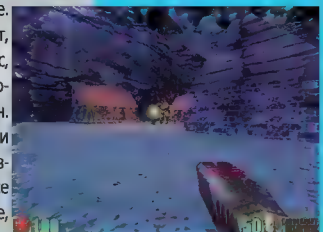
### Spire Village

Вы оказываетесь на природе.

Расслабляться, однако, не стоит, поскольку в шести метрах от вас, за стеной дома, рядом с которой вы находитесь, стоит Титан. Отбегите в сторону подальше и обстреляйте его. Когда отпразднуете победу, загляните во все четыре хижинки и соберите все, что найдете. После этого выходите и бегите прямоком в ущелье. Там вы обнаружите еще двух Титанов. Используйте весь свой огневой потенциал, чтобы завалить их. После этого забегите в хижину, соберите все, что найдете, и продолжайте свой путь к кирпичной стене. Пройдите через ворота и поверните направо. Вы обнаружите стражника, охраняющего большие ворота. Уничтожьте его и подбегите к воротам. Подпрыгните, чтобы нажать кнопку, и пройдите в открывшийся проход, чтобы закончить уровень.

### ISV-Kran Deck 1

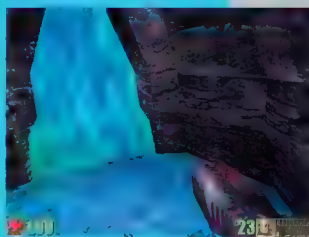
Поверните направо и разбейте ящики, в которых можно найти немного здоровья. Выходите наружу и — по узкой тропинке через всю пропасть. Прыгать не советую. Идите вперед, идите, идите, стреляйте монстров и снова идите. Идти придется долго. Непосредственно перед входом в замок следует завалить еще одного монстра, охраняющего этот самый вход. Внутри вы окажетесь в





комнате, в которой есть три двери. Будьте готовы к сражению с очередным монстром, который свалится вам на голову в самом прямом смысле. Теперь идите в правую дверь. Хотя можно и в левую — ничего не изменится. Вы найдете наливца и несколько полезных предметов, которые, соответственно, следует забрать. После этого выйдите в основную комнату и бегите в центральную дверь. Садитесь на лифт и езжайте наверх. В очередной комнате следует уничтожить очередных монстров. После этого прыгайте в воду и плывите в тоннель. Когда соберете там все предметы, всплывайте и вы обнаружите новый тоннель. Выйдите и бегите направо. В этой комнате придется воспользоваться осветительными приборами, ибо в ней очень темно. Точнее, совсем темно. Идите в очередной проход. Вы окажетесь в главном зале. Алтарь, идол — все, как положено. Соберите все спички, которые вы тут найдете, и прыгайте вниз с маленького выступа. Бегите в левый проход, садитесь на лифт и езжайте наверх. Если вам нужны разные предметы и стычки с монстрами, то бегите через дверь, если — нет, то садитесь на другой лифт и езжайте наверх. На следующем этаже вы обнаружите два лифта и кнопку между ними. Нажмите на кнопку и езжайте на правом лифте. На следующем этаже повторите эти же действия, и вы окажетесь перед большой дверью, которую охраняют три монстра на потолке. В очередном проходе вы обнаружите два пути. Бегите направо, опустите рычаг, быстро возвращайтесь в основную комнату и бегите налево. Здесь расстреляйте все бочки, соберите все, что найдете. Поднимитесь вверх по лестнице, и вы окажетесь на самой вершине замка. Выйдите на балкон и подождите платформу, которая отвезет вас наверх. Если платформа долгое время не приходит, следует вернуться назад, в то место, где следовало нажать рычаг, и нажать его снова. Уровень закончится.

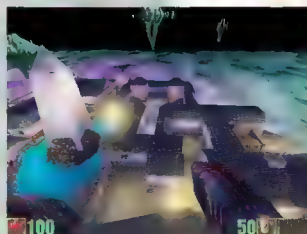
### Gateway to Na Pali



Вы приехали в своей коробке на остров в облаках. Место очень поэтичное, но довольно опасное. Посему выходите наружу и забирайте две спички, что лежат рядом. Бегите вперед по коридору. После поворота направо вы увидите впереди двух монстров и наливцев. После того, как вы уничтожите монстров, наливца прыгнет вниз... Только не повторяйте его подвиг! Лучше откройте дверь слева в центре коридора и бегите вперед. Пересеките мост и бегите через очередной проход. Вы окажетесь в помещении, в котором, помимо двух монстров, есть небольшой ручеек. После того, как вы уничтожите обоих монстров, прыгайте в воду и плывите налево в открывшийся проход. Оказавшись в небольшом прудике, плывите в пещеру за фонтаном. Выле-

зайте на сушу, собирайте все вещи и не забудьте нажать на рычаг. Плывите назад в помещение, в котором вы стреляли монстров. Вылезайте там на берег и бейте новичков. Вновь прыгайте в воду и плывите в противоположную сторону. Как только достигните суши, немедленно вылезайте на правый берег и бегите в проход сзади. Будьте внимательны, приготовьтесь к атаке монстров на потолке. Соберите в этом помещении все, что найдете, поверните направо, сядьте на лифт и езжайте вверх. Убейте двух монстров и бегите вперед, через мост в тоннель. В конце тоннеля около деревянной двери вас будут дожидаться еще две вражины. Забейте их, откройте дверь и бегите вперед. Теперь у вас два пути: налево и, соответственно, направо. Для начала бегите налево и пристрелите монстра в углу, затем вернитесь и бегите направо. За дверью вы обнаружите лестницу, которая охраняется монстром. Прибейте монстра и бегите вверх по лестнице. Пройдите через очередной проход и закончите уровень.

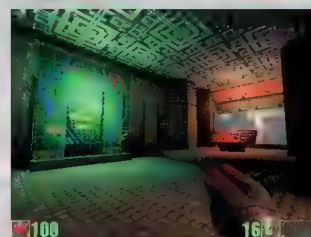
### Na Pali Haven



В самом начале уровня поверните направо и поднимитесь вверх по лестнице. Снаружи поверните налево и выбегайте на улицу. Справа вы обнаружите двух монстров, мучающих наливца. Освободите наливца и бегите в самый конец улицы. В конце поверните налево. Как видите, проход туда пока закрыт, поэтому придется заняться исследованием зданий. Начнем с самого правого. Заходим в парадный вход и оказываемся в... конюшне. Впрочем, для нас это не имеет значения. Бегите в комнату слева и опустите рычаг. Бегите через коридор в основное помещение конюшни. Бегите в проход в дальнем левом углу (правый проход пока закрыт). В помещении, в котором вы оказались, следует повернуть колесо. Откроется дверь во внутренний дворик. Бегите в дверь справа от бочек, в которых, кстати говоря, лежат очень полезные вещи. Убейте монстра и освободите несчастного наливца. Бегите в следующую комнату и пристрелите очередного монстра. Бегите вверх по лестнице и опустите очередной рычаг за дверью. Теперь спуститесь вниз и выходите во внутренний дворик. В здании открылись еще одни двери. Бегите туда и поверните налево. Перебейте монстров и соберите все вещи, которые вы тут найдете. Пересеките комнату и идите в следующий проход. Бегите вперед, преодолевая все препятствия, пока не окажетесь на маленьком балконе.

Здесь опустите рычаг, соберите все полезные предметы и боеприпасы. Как только вы опустите рычаг, платформа, висевшая впереди вас, упадет вниз. Спуститесь по лестнице и начинайте свои новые исследования. Залезайте в пролом и приготовьтесь к атаке мерзких пауков. Разбейте все бочки и соберите все, что можно, после этого продолжайте свой путь. Поднимитесь по лестнице, пристрелите монстра, соберите предметы. Перед вами дверь и лестница. Дверь — это выход на улицу, поэтому продолжайте свой путь наверх по лестнице. На верхнем этаже в библиотеке вам придется сразиться с двумя монстрами. Пройдите вперед через очередную дверь. Опустите рычаг. Этот рычаг открывает решетчатые ворота в центр города, которые в самом начале игры, как вы помните, были закрыты. Теперь выбегайте на улицу и, как можно быстрее, бегите к воротам. Если вы не успеете, и они закроются, вернитесь назад и снова опустите рычаг. За воротами идите вперед к наливцу, который молится у статуи. Там же, кстати, вас поджидает несколько монстров. Уничтожив их, не забудьте забрать все, что тут найдете. Единственно возможный путь тут — дорога налево. Откройте дверь и идите по длиннющей улице, сражаясь со всеми породами монстров. Зайдите в первую же дверь слева и поднимитесь вверх по лестнице. Наверху будет темно. Поверните направо и зайдите в очередную дверь. Убейте монстра и пройдите вперед. Вы окажетесь на втором этаже трактира. В конце вашего пути есть три двери. Зайдите в самую правую дверь и опустите рычаг. Выйдите из трактира и идите налево. Идите в следующую левую дверь. Пока не идите к деревянной двери, а следуйте вдоль маленького забора к следующей двери. Вы увидите небольшой пруд и водопад. Поверните налево, зайдите в открытую дверь и опустите очередной рычаг. Теперь идите к деревянной двери, мимо которой вы только что прошли. Откройте ее и сразитесь с монстром. Идите в правый проход, захватив все, что вы тут найдете. Активизируйте правую панель, чтобы вызвать лифт. Сядьте на лифт и езжайте наверх. Войдите в следующую комнату и активизируйте очередную панель. Теперь выходите к пруду с водопадом. Прыгайте в воду и плывите в пещеру под водопадом, чтобы закончить уровень.

### Outpost



Плывите по тоннелю через проход. Когда вынырните, приготовьтесь к ата-



ке монстра. Соберите все предметы и идите в левую дверь, так как только ее на данный момент можно открыть. Зайдите помещение, убейте монстра и садитесь на лифт в конце комнаты. На другом этаже вам вновь придется сразиться с очередным монстром. Идите по коридору к новой комнате. Там убейте врага за компьютером. Поверните направо и активизируйте красный компьютер. Теперь вернитесь вниз и идите в центральную дверь, которая только что открылась. В новом помещении подойдите к контрольной панели и вызовите лифт. Садитесь на лифт слева и езжайте на другой этаж. Активизируйте контрольную панель справа. Перед вами откроется дверь. Зайдите в комнату, осмотритесь и соберите все предметы, которые найдете. Потом подойдите к очередной контрольной панели и активизируйте ее. Появятся лифт и монстр. Монстра убейте, на лифт садитесь. Идите вперед в проход. Вы окажетесь в новом помещении, забитом компьютерами. Убейте монстра, поверните направо и активизируйте левую и центральную контрольную панели, чтобы отключить силовое поле и открыть дверь в ангар. В конце коридора сядьте на лифт и езжайте вниз, чтобы встретиться с очередным монстром. Активизируйте контрольную панель около странной машины, чтобы отключить силовые поля. Затем активизируйте другую панель, чтобы открыть дверь. Когда выйдете наружу, поверните направо и перестреляйте монстров. Идите по правой стороне, пока не дойдете до входа в церковь. В церкви для начала перебейте всех монстров. Потом зайдите в дверь справа от статуи и активизируйте красную контрольную панель. Вернитесь в зал со статуей и пересеките помещение. Нажмите на кнопку, чтобы открыть дверь, и идите вниз по лестнице. На первом лестничном пролете поверните направо и продолжайте спускаться вниз по лестнице. Идите к двери и откройте ее. Убейте монстра и активизируйте красную контрольную панель. В центре комнаты появится яркий свет. Подойдите к этому свету и закончите уровень.

### Velora Pass



Идите вперед по проходу и убейте Титана. Соберите тут все что возможно. Затем опустите мост и бегите по мосту вперед.

### Bluff Eversmoking

Идите вперед, поверните направо и опустите первый рычаг. Впереди от-



кроется дверь, за ней вы обнаружите наливца. Идите за ним, опуская все рычаги, которые вы встретите по дороге. У третьего рычага вам придется сразиться с монстром. Идите вперед к ближайшему зданию. Идите направо и зайдите в конюшню. В конюшне поверните налево и выходите на кладбище. Толкните первое надгробие и спуститесь вниз по лестнице, которая обнаружится за ним. Прыгайте на лифт-платформу и езжайте вниз. В могильнике соберите все, что найдете, и прыгайте в зеленую лужу. Нырните и плывите в проход. Вы вынырните из колодца, который охраняется двумя монстрами. Убейте их и выходите. Бегите к деревянной платформе у края горы. Прыгайте вниз, бегите направо, чтобы оказаться у входа в здание. Идите по коридору налево и пристрелите двух монстров. Опустите рычаг, чтобы освободить наливца. Он поведет вас вверх по лестнице, чтобы показать брешь в стене, через которую можно сбежать. Бегите назад и прыгайте в воду. Всплывайте в очередном колодце. Соберите все, что можете, и бегите в левую дверь. Поверните направо и бегите вперед по коридору. Убейте монстра, двигайтесь по лестнице и поверните направо. В следующей комнате поверните налево и идите в конец коридора. Перепрыгните препятствие, нагнитесь под лазером, подойдите к контрольной панели. Нажмите обе кнопки, и лазеры исчезнут. Садитесь на лифт и езжайте обратно в коридор. Выйдите наружу и бегите вперед к основным воротам. Ворота, к сожалению, заперты, поэтому зайдите в башню слева и опустите рычаг, чтобы вызвать лифт. Поднимитесь наверх и опустите рычаг, чтобы открыть ворота. Идите назад и проходите за открытые ворота. Прыгайте в воду и плывите по тоннелю. Когда всплывете, забейте монстра на потолке. В конце концов, вы окажетесь у лестницы. Бегите по ней и заходите в очередную компьютерную комнату. Соберите все, что найдете, и покиньте комнату через брешь в стене. В конце зала обнаружится еще одна платформа, которая отвезет вас наверх. Зайдите в колокольню, опустите рычаг, чтобы вызвать лифт. Поднимитесь наверх. Чтобы закончить уровень, активизируйте оба выключателя в этом помещении и спуститесь вниз. Садитесь в зеленый транспорт, который привезет вас на следующий уровень.

### Dasa Mountain Pass

Оказавшись в комнате, перестреляйте всех монстров. Затем бегите в дальний

левый угол комнаты, чтобы опустить рычаг, который открывает дверь справа. В этой комнате обнаружите еще один рычаг, который опускает мост. Бегите по мосту вперед и перебейте монстров. Дверь впереди вас будет закрыта, поэтому бегите налево в зал. Перебейте тут всех монстров, соберите все предметы и прочитайте все сообщения на «пейджере». Вернитесь к запертой двери. Чтобы ее отпереть, встаньте на деревянную платформу справа от моста. Справа вы увидите небольшой выступ. Прыгайте на него и заходите в пещеру. Перебейте монстров, прыгайте в пруд и найдите большой тоннель. В конце этого тоннеля вынырните из воды и опустите рычаг. Спустится платформа с двумя монстрами. Перебейте их и езжайте на этом лифте наверх. Нажмите очередной рычаг, который откроет дверь. Прыгайте вниз и бегите через открывшуюся дверь. Уничтожьте монстров, поверните налево, бегите вперед и опустите еще один рычаг. Вернитесь назад - дверь слева откроется. Прежде чем идти туда, застрелите монстра. Пройдите через две двери и расправьтесь с последними врагами на этом уровне. Пересеките водное пространство и бегите вперед к лестнице, чтобы закончить уровень.

### Cellars at Dasa Pass

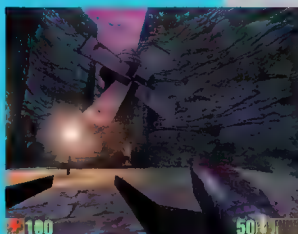
Пересеките комнату и пристрелите монстра на потолке. Покиньте комнату через дверь слева и в новом помещении сразитесь с врагами. Соберите все, что найдете, подойдите к левому выступу и опустите рычаг. В воде разыщите маленькую секретную пещерку. Вернитесь в помещение, в котором вы начинали уровень. Там открылась новая дверь. Пройдите туда и сразитесь с двумя монстрами. Как только вы их уничтожите, откроется дверь справа, однако деревянная дверь впереди останется закрытой. Пройдите в открывшееся помещение, соберите все предметы, уничтожьте монстра. Садитесь на лифт в дальнем конце комнаты и езжайте наверх. Наверху нажмите рычаг, который открывает деревянную дверь. В следующей комнате перебейте всех монстров и поднимитесь по лестнице вдоль стены. Убейте монстра, соберите оружие и опустите рычаг. Выйдите из комнаты и бегите в помещение, в котором открылись двери. Идите в самый конец зала, сразитесь с монстрами и поверните налево. Поднимитесь вверх по лестнице. Внезапно железные ворота захлопнутся, оставив вас наедине с Титаном. Однако через некоторое время к вам на помощь придет какой-то полудохлый монстр. Одолеть Титана он, конечно, не сможет, но какие-то повреждения все-таки нанесет. Толкните блок на центральной колонне. Откроется секретный проход. Бегите туда, попутно уничтожая всех монстров.





Поднимитесь вверх по лестнице, прыгните на другую платформу и нажмите кнопку. Железные ворота откроются. Бегите по лестнице и поверните налево. Убейте монстра и опустите рычаг. Развернитесь, пройдите мимо лестницы и зайдите в первую дверь справа. Убейте монстров, бегите в дальний конец комнаты и опустите рычаг. Опустится лифт-платформа с врагом. Убейте его и залезайте на платформу. Наверху нажмите на кнопку и прыгайте вниз в центр комнаты, чтобы забрать здоровье. После этого прыгайте в воду и опустите рычаг, чтобы открыть дверь. Выходите к наклонной поверхности, у которой вы сражались с монстрами. Пересеките весь зал и бегите в следующую комнату. Найдите лестницу вниз. Внезапно дорогу вам преградят балки и выскочит монстр. Пристрелите монстра и бегите в комнату справа от лестницы. Залезайте на лифт-платформу и опустите рычаг, который открывает проход к лестнице. Вернитесь назад, поверните направо и прыгайте в воду. В воде плывите мимо сломанных балок и поверните налево. Плывайте в отверстие до конца. Всплывайте в комнату и займитесь монстрами на потолках. Соберите все, что можно, и плывите назад к главным воротам. Найдите лестницу вниз. Нажмите рычаг справа, чтобы открыть дверь слева. Убейте монстров и быстро нажмите рычаг впереди вас, затем поверните колесо справа. Опустится платформа. Садитесь на платформу и езжайте наверх. Прыгайте в центральный проход. Найдите лестницу, ведущую наверх. Наверху вас будет ждать монстр. После того, как вы перебьете всех, откроются ворота в следующее помещение. Там вам вновь придется сразиться с монстрами и опустить рычаг, который вызовет платформу. Опустите там рычаг, спуститесь вниз и бегите в открывшийся проход, чтобы закончить уровень.

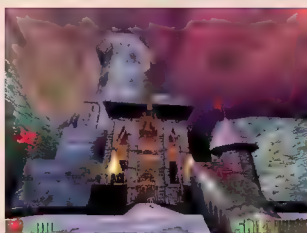
### Serpent Canyon



Пройдите через первую комнату к причалу с лодкой. Сядьте в лодку и отстрелийте веревку, которой она привязана к причалу. Путешествие очень красивое, время от времени рекомендуется включать фонарик. В конце своего пути выйдете из лодки и бегите к мельнице. Соберите все, что там найдете, и пристрелите монстра. Потом выходите наружу и бегите дальше. Подойдите к забору рядом с входом в пещеру, чтобы закончить уровень.

### Nali Castle

Когда выйдете из пещеры, окажетесь перед Налийским Замком. Пристрелите монстра и пройдите через ворота. Войдите в замок через левый проход. В замке идите вдоль левой стены, чтобы оказаться в библиотеке. Подойдите к синей книге, которая высовывается с



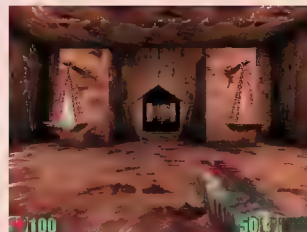
полки, и толкните ее. Откроется секретная комната с несколькими монстрами. После того, как вы уничтожите их и соберете все, что тут найдете, выходите из комнаты и идите в молельню. Уничтожьте монстров и прочитайте сообщения на «пейджере». Выйдите из молельни и идите налево. Пропустите лестницу и идите по склону вниз. Потом спускайтесь по лестнице. В конце пропустите дверь и бегите к деревянной платформе впереди. Прочитайте новое сообщение и бегите к другой платформе, которая поднимет вас наверх. Наверху соберите, что найдете, и бегите вверх по лестнице. Потом поверните налево и бегите по лестнице на этот раз вниз. Затем снова поднимитесь по лестнице слева и зайдите в комнату справа. Соберите на балконе, что найдете, затем прыгайте вниз в библиотеку, в которой вы уже были. Отсюда вернитесь ко входу в замок и бегите по красной ковру наверх и налево. Пройдите мимо лифта и поднимитесь по склону в спальню. Соберите там все, что найдете, выйдите и поверните налево. Вы окажетесь на внешней территории замка. Для начала перестреляйте всех монстров. Поднимайтесь вверх по склону. Вы должны встретить налйца. опередите его и пристрелите врага. Налйец откроет вам секретное помещение. Соберите там все, что найдете, выйдите и поднимитесь по лестнице к следующему лифту. Поднимитесь к лестнице, бегите наверх и сразитесь с довольно сильным чудовищем. Чтобы закончить этот уровень, бегите все время вниз по лестницам и склонам, пока не окажетесь в подземелье.

### Demonlord's Lair



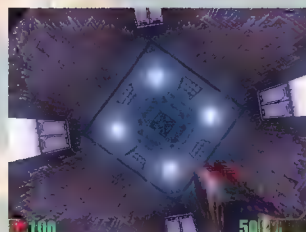
Выберите лучшее оружие по вашему усмотрению. Возьмите с пола защитный пояс. Выйдите из комнаты и поздоровайтесь с монстром. Тактика сражения с ним довольно проста, выдерживайте почтительное расстояние и при малейшей опасности убегайте в начальное помещение, так как прямое попадание ракетой может свалить вас в лаву. Не знаю, как вы с ним справитесь, но если повезет, то все окончится благополучно.

### Demoncrater



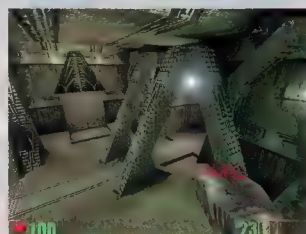
Бегите вперед к лифту, нажмите кнопку и езжайте наверх. В следующей комнате сразитесь с многочисленными врагами и соберите все, что найдете. Пройдите в дальнюю часть комнаты и спуститесь по склону. Внизу вы окажетесь в жутко темной комнате. Активируйте тут красную панель, чтобы включить генератор, и оранжевую панель, чтобы открыть очередной проход. Вернитесь на склад и перебейте новоприбывших монстров. Бегите в открывшуюся дверь и поверните направо. В конце этого зала вы увидите кнопку слева. Нажмите ее, чтобы вызвать платформу треугольной формы. Езжайте наверх и соберите там все, что найдете. Пройдите в комнату впереди и активизируйте контрольную панель. Бегите налево по коридору. Зайдите в силовое поле, и вы окажетесь на очередном космическом корабле. Перебейте монстров и закончите уровень, добравшись до выхода из помещения.

### Mothership Basement



Идите по коридору вперед, собирая оружие. В конце обернитесь и прикончите появившегося монстра. Идите направо и вы увидите помещение, охраняемое странными пурпурными лазерами. Если вам позарез нужно здоровье, то попробуйте пройти мимо них в безопасный момент. После того, как возьмете то, что нужно, вернитесь в основной зал и идите налево. Пройдите наверх к лифту-платформе. Езжайте вниз и встаньте на пурпурную платформу в центре комнаты. Вы поднимитесь наверх и окажетесь на следующем уровне.

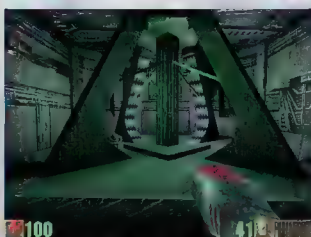
### Mothership Lab





Прежде всего завалите монстра, который окажется перед вами. Бегите в проход в конце помещения, чтобы сразиться с еще одним монстром. Идите дальше, пока не обнаружите красную кнопку справа. Нажмите ее, чтобы вызвать лифт. На лифте поднимайтесь наверх. На верхнем этаже бегите к лестнице наверх, собирая по пути различные предметы. Поднимитесь по лестнице слева. Перед вами окажутся четыре пути. Идите по самому правому через зеленоватый тоннель. В конце вы окажетесь в комнате с несколькими предметами и красной кнопкой. Нажмите на кнопку и вернитесь к разветвлению пути. Теперь следуйте по самому левому пути. Вы окажетесь в силовом поле, которое перенесет вас в длинный коридор. Бегите по коридору вперед, собирая предметы и уничтожая врагов. В конце поверните направо и бегите по подъему наверх. Соберите все, что тут можно, и вернитесь к разветвлению. Теперь идите в проход слева от того, который ведет к зеленому тоннелю. Зайдите в силовое поле. В новом помещении, в котором окажетесь, идите в дверь налево. Вы попадете в энергетический центр. Нажмите на кнопку и вернитесь к разветвлению вновь. Идите в последний проход. Встаньте на центральную платформу, которая довезет вас до следующей двери. Пройдите через еще одну комнату и найдите на полу металлическую платформу. Встаньте на нее, чтобы появилась лестница. Заберитесь по лестнице наверх, откройте очередную дверь и сразитесь с монстром. Нажмите кнопку и вернитесь в то место, где вы встали на центральную платформу. Теперь там открылся еще один проход. Бегите туда, чтобы закончить уровень.

### Mothership Core



Поднимитесь по лестнице. Справа возьмите защитный пояс — придет лифт-платформа с монстром. Убейте его и поднимитесь наверх. Наверху поверните направо. Бегите в энергетическое помещение с несколькими монстрами. Выйдите из комнаты (другой проход в данный момент охраняется зеленым полем). Бегите по правому коридору. Подойдите к темно-красной двери и запомните это место. Теперь поверните налево. Чтобы открыть эту дверь, вы должны прикончить всех монстров, которые обитают тут в больших количествах. Пройдите вперед и вы обнаружите проход направо. Соберите все, что нужно. Уничтожив всех монстров, вернитесь к темно-красной двери. Бегите вперед, потом поднимитесь на лифте. Наверху бегите направо,

пока не увидите зеленый энергетический мост. Это — путь к компьютеру, который следует активизировать. После этого поднимитесь с помощью лифта-платформы в другую комнату. Нажмите здесь на кнопку и осторожно пройдите мимо фиолетовых лазеров. После этого вернитесь в помещение, в котором вы сели на лифт. Бегите по коридору и нажмите на красную кнопку. Вернитесь в комнату с компьютером и бегите направо, чтобы закончить уровень.

### Skaarj Generator



Соберите все, что найдете, и приготовьтесь к жуткому бою. Как только вы окажетесь на главной арене, на вас нападет небольшая тучка монстров. Не празднуйте победу, перебив всех мелких монстров. Выйдет Demonlord. И вот тут-то появятся настоящие проблемы. Не стойте на одном месте, постоянно бегайте, старайтесь уклоняться от попаданий. Когда вы его забудете, в центре опустится платформа. Платформа поднимет вас к генератору. Уничтожьте три энергетических стержня, чтобы закончить уровень.

### Illumination



Это, наверное, самый короткий уровень в игре. И цель здесь очень проста — остаться целым после взрыва генератора. Не надо стоять в центре комнаты. Отойдите подальше. Когда генератор, наконец, взорвется, откроется проход на уровень, на котором вы уже были.

### The Darkening

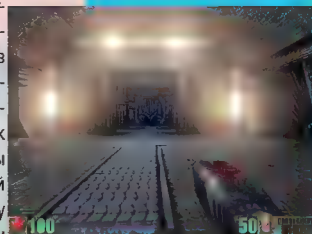


Итак, вы отключили энергию. Поздравляю. Дело великое. Теперь бегайте в темноте. Используйте всевозможные осветительные приборы, включая и некото-

рые виды оружия. Кстати, как только вы включите свой фонарик, первым, кого вы увидите, окажется монстр. Пристрелите его и бегите вперед по коридору. В конце коридора прыгайте вниз. Теперь бегите направо, и вы окажетесь в более-менее знакомых местах (Mothership Core). Пристрелите монстра, который придет на лифте. Поднимитесь наверх и поднимитесь направо. Зайдите в помещение, которое чуть ранее было закрыто зеленым силовым полем. Убейте тут монстра, соберите разные вещи и выходите назад. Бегите вперед к спуску. Внизу пристрелите монстра и поднимитесь на лифте. Поверните налево и пристрелите еще одного монстра. Бегите направо. Подойдите к механизму и активизируйте его. Появится голограмма. После этого выходите в предыдущую комнату и идите вдоль зеленой поднимающейся платформы. Откроется очередная дверь. Бегите туда, чтобы закончить уровень.

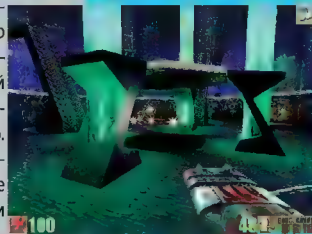
### The Source Antechamber

Один из проходов окажется прегражден балками. Идите по другому проходу, все равно придете в одно и то же место. Убейте монстра и нажмите на красную кнопку. Вернитесь в начало уровня к лифту. Поднявшись наверх, вы увидите зеленый энергетический мост. Прежде чем сломать голову, нести туда, обыщите комнаты слева и справа, чтобы собрать оружие и различные предметы. Пересеките энергетический мост и прыгайте в дыру, чтобы закончить уровень.



### The Source

Остался последний уровень, последний монстр... Как несложно догадаться, финальный босс — это не просто босс, а невероятный гад, точнее, гадина, которую уничтожить практически невозможно. Но, как знать, может быть, вам повезет. Все время идите вперед. Не забудьте собирать предметы, если таковые найдете. В конце концов, вы окажетесь в покоях Королевы. Тактика проста до невероятности: бегайте вокруг и стреляйте. Королева станет вести себя очень подло. Она будет постоянно телепортироваться, атаковать жуткими иглами, от которых очень сложно увернуться и т.д. Как только перед вами появится чудовище, стреляйте и убегайте. И так постоянно. Еще одна проблема заключается в том, что на уровне начисто отсутствует здоровье и прочие power-up. Минут через пятнадцать, вы, возможно, сможете уничтожить ее. Однако тогда к вам нагрянет настоящая орда мелких монстров. Даже не знаю, с кем расправиться сложнее. Если у вас все получится, тогда бегите к двери в конце зала и через коридор в летательный аппарат. Залезайте в него и летите на здоровье. Шикарный мультик на движке Unreal — лучшая награда победителю.





## Краткая классификация мехов



### Commando

Масса: 25 тонн, класс: легкий, скорость: 27 м/с, высота: 11 м. Мех, вполне пригодный для начальных миссий, — очень быстрый и маневренный. Умирает, впрочем, тоже очень быстро.



### Firestarter

30 тонн, легкий, 27 м/с, 12 м.

Тот же Commando, но большому счету. Но уже может нести хоть какое-то весомое вооружение: хотя бы одну PPC.



### Hollander

45 тонн, средний, 24 м/с, 12 м.

Легчайший мех, приспособленный для оборудования винтовкой Гаусса.

Отлично работает на больших расстояниях против легких и средних мехов.



### Hunchback

50 тонн, средний, 18 м/с, 12 м.

Рабочая лошадка — старый, добрый мех ближнего боя. Незаменим в городских сражениях.



### Raven

35 тонн, легкий, 27 м/с, 11 м.

Разведывательный мех, оборудованный всем необходимым для этой цели.

Итак,

сразу к делу. Войска Внутренней Сферы высаживаются на планету Порт-Артур, чтобы отбить ее у Клана Дымчатого Ягуара. Естественно, вы и ваше подразделение мехов — часть этих самых войск Внутренней Сферы — и будете по ходу игры выполнять тактические задачи, которые впоследствии приведут вас к победе над врагом.

Чтобы эффективно вести боевые действия, не мешает разобраться, какими техническими средствами располагает ваше подразделение. Конечно, не все оборудование и вооружение появится буквально в первых же миссиях, но мы постараемся сейчас осветить все важнейшие моменты гейма.

Сначала поговорим о мехах. Те, кто проводил за игрой в **Mechwarrior** долгие годы, способны очень долго рассказывать об этом. Мы будем кратки: **MEX** — военное транспортное средство, шагающий механизм, пилотируемый человеком. Не путать с понятием «робот» — мех нельзя назвать этим словом потому, что у него нет собственного интеллекта — им управляет человек, пилот, **Mechwarrior**. Каждый мех может существовать в трех базовых модификациях: «А» — с увеличенным количеством брони, «W» — с увеличенным количеством оружия, или «J» — оснащенный прыжковыми двигателями в ущерб и броне, и оружию.

## Трофейные мехи

В бою вы зачастую можете вывести из строя мех врага, но не уничтожить полностью. Такие мехи переходят в ваше распоряжение. Поскольку ваш противник — клан, его мехи превосходят по всем параметрам те, что вы можете просто купить. Все последние миссии в игре проходятся на трофейных мехах.

Итак, о мехах вы все знаете, теперь вам, вероятно, хотелось бы узнать, каким оружием можно их оснастить? Нет проблем, вот краткая характеристика вооружения.

Хорошо, о железках поговорили — теперь поговорим о людях. У каждого из ваших пилотов есть четыре характеристики — меткость, уровень пилотажа, умение использовать

прыжковые двигатели и умение работать с радаром. Распределяйте их по мехах с умом: меткий стрелок будет всю использовать возможности мощного меха, хороший пилот уберет медленную машину от попаданий, хороший инженер радара издалека засечет врага... Ну, в общем, здесь все понятно.

Теперь замолвим пару слов о картах местности. На каждую из них мы нанесли белые стрелки, обозначающие рекомендуемый маршрут передвижения ваших сил. Ориентация по сторонам света производится так: север — верхний левый угол карты, юг — нижний правый, запад — нижний левый, восток — верхний правый. Так же на некоторые из карт мы по мере необходимости наносили буквенные метки неких определенных «зон» — это было нужно для того, чтобы пометить отдельные места, на картах ничем особенным не выделяющиеся, но имеющие определенное значение во время прохождения миссии. Между прочим, каждую из миссий можно пройти несколькими способами, и мы попытались привести здесь самые эффективные.

## Напоследок дадим вам такие рекомендации:

1) В миссиях часто попадают контейнеры с оборудованием, которые можно захватить. Их слишком много, и мы не стали тыкать вас носом в каждый — найдите сами, не маленькие.

2) Кроме контейнеров, захватить можно башни управления вражескими стационарными системами обороны. Если не удастся захватить такую башню, ее лучше уничтожить. Изредка попадают **Mobil HQ** — их тоже лучше захватывать, открывают часть fog of war на карте.

3) Если вы нашли ремонтный бокс — используйте его и берите Refit truck, который вам еще пригодится.

Ну вот, теперь вам известно практически все, что должен знать командир тактического подразделения мехов. Итак, переходим к самим миссиям (их всего тридцать, и они условно разделены на кампании — пять кампаний по шесть миссий).

## Кампания первая: «Бичхэд»

**Предыстория:** сразу же после того, как ваше подразделение и еще несколько отрядов Внутренней Сферы приземлились в Порт-Артуре, Дымчатые Ягуары сумели активировать орбитальные пушки, и связь со всеми кораблями снабжения и командования, находящимися на орбите, была потеряна. Задача кампании — продержаться до прибытия командования, попытаться освободить заключенных, находящихся в концлагерях Ягуаров, захватить как можно больше трофеев — вооружения и оборудования (на это нужно делать особый упор, так как линии снабжения оборваны).

## Миссия первая



Цель:

1) уничтожить штаб-квартиру лагеря

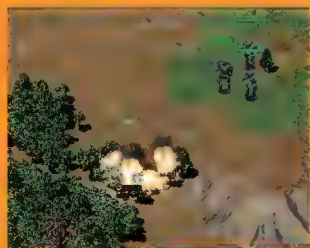
военнослужащих и нефтевышку в точке #1.

2) уничтожить три укрепленных здания в точке #2.

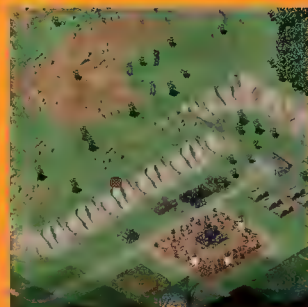
3) уничтожить штаб-квартиру и защитников второго лагеря военнослужащих в точке #3.

Огневая поддержка: нет.

Сразу после высадки обратите внимание на лес, находящийся слева от вашей текущей позиции. Сожгите его, это очень сократит ваш путь к ближайшей



цели. Выходите на шоссе и, уничтожив свою первую мишень — бронемашину, идите на склон оврага (пройдя по карте вниз меньше одного экрана, вы на него наткнетесь). Оттуда атакуйте нефтевышку — ее взрыв уничтожит и вашу первую цель — штаб-квартиру. Уничтожив оставшиеся силы противника (стационарную автопушку), идите на юг, к вашей следующей цели. Там,



атакуя с большого расстояния, уничтожьте аналогичную автопушку, а затем — легкого меха **Commando**, охраняющего базу. Ну, а за тремя укрепленными зданиями дело не станет. Выполнив вторую основную задачу, уходите на северо-восток по небольшой просеке. Подойдите к третьей базе с севера — там вас будет ожидать







клановский легкий мех **Uller**, с ним чуть сложнее, чем с **Commando**, но, тем не менее, бой обязательно закончится в вашу пользу. Теперь уничтожьте штаб-квартиру. Все.

### Миссия вторая



#### Цель:

- 1) захватить контейнер с боеприпасами в точке #1.
- 2) с помощью **БМП** вывести пленных из тюрьмы, расположенной в точке #2.
- 3) доставить **БМП** и все оставшиеся силы в точку #3.

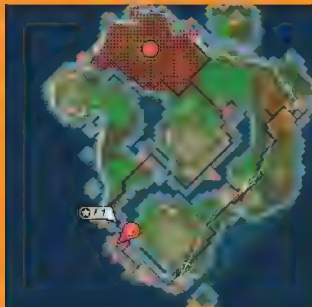
Огневая поддержка: два крупных удара артиллерии.

С этой миссией, так же как и с первой, у вас не должно возникнуть особых проблем. Появившись в лесу, подойдите к кромке и подождите появления в радиусе видимости первой бронемашины. Не выходя из леса, уничтожьте ее. Затем подождите еще немного — на ее место приедут еще две. Нанесите по ним артиллерийский удар, а затем прожгите просеку в лесополосе и, оставив **БМП** стоять на месте, выводите мехов. Быстро двигайтесь на юг, и буквально через пару секунд вы наткнетесь на вражеский **Hollander**. К нему надо немедленно подойти на минимальное расстояние, иначе своими залпами из винтовки Гаусса он быстро выведет из строя ваших мехов. Кстати, с ним в паре идет легкий танк, который тоже потребует порцию вашего внимания. Уничтожьте его в первую очередь, а потом добейте меха. Теперь вернитесь наверх, к месту стоянки **БМП**. Двигайтесь налево по карте, через мост. Оказавшись на другом берегу, взорвите мост, а затем уничтожьте легкий танк, находящийся поблизости. Оставьте **БМП** у моста и идите на юг к точке #1, там вас будет ждать мобильная ракетная установка и вражеская мобильная штаб-квартира. Быс-

ТРО захватите ее, а затем с близкого расстояния расправьтесь с ракетной установкой. Только теперь захватите контейнер.

После захвата штаб-квартиры у вас открылась часть карты рядом с точкой #2. Там находятся два легких меха. Оставшимся ударом артиллерии уничтожьте одного из них (только не задевайте здание тюрьмы), а потом подойдите поближе и выясните отношения с его напарником. Подгоните **БМП** к тюрьме, заберите пленных, идите к точке #3. Хе-хе, ну, вот вы и дома.

### Миссия третья



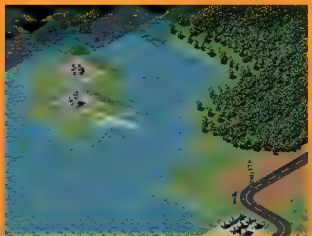
#### Цель:

- 1) связаться с легким мехом **Raven**, потерянным в зоне #1 во время высадки на планету.
- 2) сопроводить **Raven** в точку #2.

Огневая поддержка: два малых удара артиллерии, три больших удара артиллерии.

Пожалуй, перед началом этой миссии уже стоит поговорить о подготовке мехов — до сего момента вы, скорее всего, не могли ничего приобрести, но если вам повезло, после предыдущей миссии у вас в руках мог оказаться **Hollander**. Если же этого не произошло — не расстраивайтесь, поройтесь на оружейном складе, продайте все лишнее и купите себе **Firestarter** или **Centurion** — в зависимости от состояния финансов. Теперь у вас должно оказаться четыре меха.

Сразу после высадки подойдите к северному берегу полуострова, на котором вы оказались, и уничтожьте стоящую на островке, расположенном чуть севернее, башню управления стационарными ракетными установками. Затем двигайтесь на север точно

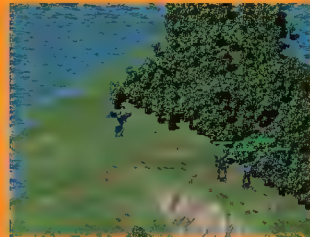


по кромке берега, буквально между водой и лесом. Двигайтесь быстро, не обращайте внимания на контакты на радарах. Оказавшись на северном побережье, идите в направлении зоны

#1, на восток. Наткнувшись на вражескую базу **A**, большим ударом артиллерии уничтожьте три легких танка (не стоит полностью открывать их местоположение на карте). Теперь проходи-



те дальше на восток, где вы буквально наткнетесь на **Raven**. Активизируйте



его (подойдя на близкое расстояние) и вместе с ним, по кромке восточного побережья, уходите на юг. На территории базы **B** вас атакуют два **Commando**, затем на территории ба-



зы **C** — два **Firestarter**'а. Оберегайте



**Raven**, старайтесь не подставлять его под огонь почем зря.

С территории базы **C** идет автодорога — по ней вы должны отправиться на запад, в направлении точки #2. Дорога проходит через базу **D**, охраняемую стационарными легкими пушками. Не сражайтесь с ними, лучше захватите башню управления — это займет меньше времени и отнимет меньше сил. Теперь двигайтесь по дороге с



максимальной скоростью — вам необходимо перехватить тяжелый клановский мех **Madcat**, спрятанный на маленьком острове на юго-западе



#### Centurion

55 тонн, средний, 18 м/с, 14 м.

Отличная машина, очень живучая. Была бы побыстрее — цены бы ей не было.



#### Catapult

65 тонн, тяжелый, 18 м/с, 15 м.

Мех огневой поддержки. Отлично работает, если загрузить его ракетами под завязку.



#### Jagermech

70 тонн, тяжелый, 18 м/с, 14 м.

Этот мех хорошо подходит для того, чтобы оснастить его лазерами дальнего радиуса действия или легкими автопушками. Очень медленный.



#### Awesome

80 тонн, штурмовой, 18 м/с, 16 м.

Скажем честно, нам этот мех очень нравится за свой набор вооружения — все, что нужно для счастья, у него уже есть.



#### Atlas

100 тонн, штурмовой, 15 м/с, 17 м.

Какое-то время этот мех будет вас выручать в тяжелых боях, но с появлением **Masakari** от него следует избавиться. Он очень неповоротлив.



**Трофейные  
мехи****Uller**

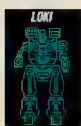
30 тонн, легкий, 11 м.  
Хорошая машина для  
начальных миссий.  
Очень быстрая, до-  
вольно крепкая.

**Cougar**

35 тонн, легкий, 11 м.  
Идеальный разведчик,  
Raven и рядом не ле-  
жал.

**Vulture**

60 тонн, тяжелый,  
14 м.  
Очень опасен на на-  
чальных уровнях. Ни у  
одного легкого меха  
нет и шанса уцелеть  
при встрече с этой ма-  
шиной.

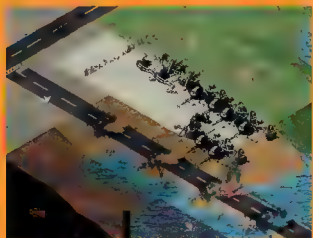
**Loki**

65 тонн, тяжелый,  
16 м.  
В одиночку не пред-  
ставляет особой опас-  
ности, но даже неболь-  
шая группа таких ме-  
хов может с легкостью  
уничтожить почти все  
что угодно.

**Thor**

70 тонн, тяжелый,  
16 м.  
Прямо-таки мобиль-  
ная артиллерийская  
установка — в ориги-  
нальной configura-  
ции оснащена огнес-  
трельным оружием, и  
при этом очень быс-  
страя и маневренная.  
Этот мех вам пона-  
равится.

карты. С самим мехом сражаться не  
стоит — может плохо кончиться, уж  
больно он тяжел для вас, — но рядом  
с мостом, по которому он пойдет в ва-  
шем направлении, находится склад  
топлива (в просторечии, десяток ба-  
ков), который мы вам рекомендуем  
взорвать... Моста больше нет,  
**Madcat'a**, видимо, тоже. Теперь идите



к точке #2, не забыв по дороге уничто-  
жить легкий танк, который вас там  
ожидает. Вот и вся любовь.

**Миссия четвертая****Цель:**

- 1) уничтожить штаб-квартиру базы  
клана.
  - 2) вернуть силы в точку высадки.
- Вторичная цель: защищать здание  
склада в точке высадки.  
Огневая поддержка: три малых удара  
артиллерии.

Пришло время нанести клану первый  
серьезный удар. Перед миссией реко-  
мендуем вам продать одного-двух  
**Commando** (в зависимости от того,  
захватили ли вы в предыдущей миссии  
что-нибудь или нет), лишнее вооруже-  
ние и купить себе мех **Centurion** — са-  
мый тяжелый из доступных вам в дан-  
ной миссии, — он вам очень пригодит-  
ся. Он, кстати, становится очень  
эффективным, если на него поставить  
два PPC.

После высадки призадумайтесь  
всерьез: а надо ли вам защищать этот  
склад? Совесть, в общем-то, у каждого  
своя, и мы, к примеру, решили, что  
нам этот склад и не нужен вовсе... Од-  
ним словом: если вы намерены все-та-  
ки удержать его, то пробегитесь по ок-  
руге (в радиусе одного экрана), уни-  
чтожьте танки и ракетные установки  
противника, а затем оставьте одного  
из легких мехов в качестве ночного  
сторожа. Основной группой сил прод-  
вигайтесь на юг, до моста. Уничтожив  
засаду, состоящую из легкого меха  
**Uller**, двух ракетных установок и лег-  
кого танка, переходите на другой бе-

рег. Там вам придется попотеть: пока  
не уничтожите еще одного **Uller'a** и  
пяток бронемашин, охраняющих вход  
на базу, держитесь подальше от ста-  
ционарных пушек, расставленных по  
периметру. Затем с большого расстоя-  
ния уничтожьте ворота и быстро зах-  
ватите башню управления пушками,  
либо уничтожьте ее залпами артилле-



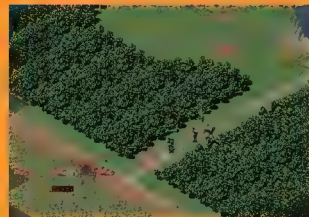
рии (максимум двумя). Все, считайте,  
что победа у вас в кармане. Уделите  
немного внимания штаб-квартире  
и — домой. Если к этому времени ваш  
склад уцелел, то обстоятельства сло-  
жились для вас просто здорово, если  
же нет, то оставшимся залпом артил-  
лерии стоит атаковать непрошенных  
гостей, которые этот склад разломали  
и теперь скушают. Подходите к исход-  
ной точке, добейте выживших (если та-  
ковые имеются)... Все, задание выпол-  
нено.

**Миссия пятая****Цель:**

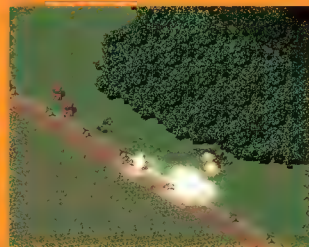
Защитить две фермы, на которых ук-  
рываются дружелюбные вам мес-  
тные жители.  
Огневая поддержка: пять малых уда-  
ров артиллерии, один большой удар  
артиллерии.

Это первая миссия, над которой нам  
пришлось изрядно попотеть. Искренне  
желаем, чтобы после предыдущих  
миссий вам достался хоть один кла-  
новский **Uller** — без него все будет  
совсем плохо. Кроме этого, по воз-  
можности, купите себе еще одного ме-  
ха — пригодится.

Условно обозначим фермы, как се-  
верную и южную (см. карту миссии,  
там все понятно). Скажем вам по сек-  
рету: северной достанется больше.  
Сразу же отправьте туда группу из  
трех-четырех мехов, включая **Uller**.  
Оставшихся ведите к южной ферме. К  
западу от нее, в лесу, есть маленькая  
просека — сначала враг грянет имен-  
но оттуда. Переключите ее и уничтожь-  
те первую волну нападающих — пятюк



легких танков и мобильную ракетную  
установку. Теперь, не теряя времени,  
отправьте отсюда двух мехов к северо-  
ной ферме — там их поддержка будет  
очень кстати. После того, как взвод  
танков, нававший на северную ферму,  
отправится в мир иной, выберите од-  
ного из своих воинов и используйте  
его для проведения разведывательно-  
го рейда. Перейдите через поле, на  
краю которого стоит северная ферма,  
и бегите по дороге направо. Дойдите  
до тупика в северной части карты и бе-  
гите назад, к северной ферме. В это же  
время на южной ферме должен нахо-  
диться хотя бы один мех — он будет  
работать самостоятельно, защищая  
ферму от вражеских ракетных устано-  
вок (так или иначе, иногда загляды-  
вайте туда — ваш контроль не поме-  
шает). Примерно в то время, когда  
разведчик вернется на ферму, из тупи-  
ка появится группа противников — че-  
тыре ракетные установки, мех  
**Hunchback** и десяток легких машин.  
Здесь используйте артиллерию, пока  
они движутся по дороге на юг. Из  
строа должны быть выведены хотя бы



ракетные установки — они представ-  
ляют наибольшую опасность для фер-  
мы. Когда остатки сил врага подойдут  
к северной ферме, сразу же атакуйте  
**Hunchback** двумя мехами, а осталь-  
ными уничтожьте машины. Как только  
враги погибнут смертью храбрых,  
возьмите двух мехов поприличнее  
(как по массе, так и по сохранности) и  
отойдите на северо-запад от базы при-  
мерно на экран — оттуда появятся  
клановские мехи **Cougar** и **Uller**, и  
они должны быть немедленно втяну-  
ты в бой — каждый с собственным  
противником. В это же время с юго-  
востока подойдут клановские  
**Commando** и еще один **Uller**, их дол-  
жны атаковать оставшиеся защитники  
северной фермы. С известной осто-  
рожностью можно попытаться помочь  
своим остатками артиллерии. С уни-  
чтожением четверки вражеских мехов  
миссия закончится.

**Миссия шестая****Цель:**

Уничтожить всех мехов, защищающих  
индустриальную зону.





Огневая поддержка: один малый удар артиллерии.

Эта миссия — последняя и самая простая в первой кампании, и ключом к ее успешному прохождению является, во-первых, покупка **Refit truck**, а во-вторых, эффективное прохождение предыдущих миссий. Если же после миссии по защите ферм у вас на руках оказались еще и вражеские **Hunchback** и **Cougar**, то можете расслабиться. Тем не менее, позволим себе дать вам совет: установите на свои

мехи все находящиеся у вас **LRM** — пригодятся.

Оставьте **Refit truck** у моста, где вы появились, а мехами двигайтесь на север. Уничтожьте первую линию обороны с дальнего (читай: недосягаемого) расстояния, приведите **Refit truck** к мехам, почините каждого... И так всю миссию, пока индустриальная зона не опустеет. Только не ставьте под удар **Refit truck** — его потеря будет вам дорого стоить.

## Кампания вторая: «Скайхук»

**Задача кампании** — обрезать линии связи и снабжения клана Дымчатого Ягуара. Как говорится — потеря связи есть потеря управления в бою, а если еще и снабжение прекратить, то так и с голоду помереть недолго...

### Миссия первая



#### Цель:

Сопроводить **Hunchback IIc**, принадлежащий развед-группе рода Курита, к точке #1.

Огневая поддержка: четыре малых удара артиллерии.

Доступен один сенсорный модуль.

Миссия, на первый взгляд, несложная, но требует хорошей подготовки. Рекомендуем взять в нее двух 55-тонных мехов **Centurion** и 35-тонного **Cougar'a**, вооруженных преимущественно огнестрельным оружием.

Сразу после высадки идите на юг, по побережью (это касается и **Hunchback'a IIc**). Подойдя к первому мосту, синхронно (по обоим берегам) уничтожьте **Aerotech spotter'ы**, прежде чем они успеют его взорвать, затем переведите **Hunchback** на западный берег. Теперь взорвите мост сами — пусть всем будет плохо. Недолго погоревав, идите по берегу на юг. У второго моста уничтожьте скопление сил врага (между прочим, у них там бензовоз припрятан... был) и идите на юг дальше. Наткнувшись на заслон из двух **Hunchback'ов** и **Hollander'a** в непосредственной близости от точки #1, не горюйте, а поищите поблизости еще что-нибудь взрывоопасное — там есть. Ну, как — все хорошо, все умерли? Едем домой, mission complete.

### Миссия вторая



#### Цель:

- 1) уничтожить генераторы электроэнергии в точке #1.
- 2) добраться в точку #2.

Огневая поддержка: 2 малых удара артиллерии, один большой удар артиллерии.

Ну, вот вы и выросли большие. Хотели много-много врагов? Их есть здесь. К этой миссии готовьтесь по максимуму: лучших пилотов в лучших мехам — и вперед. При этом будьте готовы к тому, что вас ждут тяжелые потери.

По маршруту, обозначенному на карте, двигайтесь к точке #1. Придерживаясь берега, вы сможете избежать двух-трех ненужных схваток. Взберитесь на прямоугольный холм, спустившись к югу от побережья. Каков обзор, а? Малым ударом артиллерии атакуйте скопление ракетных установок, а сами в это время уходите с холма. Уничтожьте вражеские **Commando** и тяжелые танки — тот и другие одинаково опасны. Теперь по шоссе двигайтесь к точке #1. Там находится небольшая вражеская база, охраняемая стационарными автопушками, башню управления которыми надо немедленно захватить. На этой же базе вас поджидает вражеский **Catapult**, который тоже требует внимания к себе. Следом за ним в преисподнюю должен отправиться генератор... Ба, да он не один! Второй находится рядом с точкой #2, на второй базе противника. Двигайтесь на север через мост, уничтожая патрули. Оказавшись на другом берегу, уходите на восток и поднимайтесь на огромный холм. Оттуда вы увидите топливохранилище, которое нужно взорвать малым ударом артиллерии — рядом с ним сосредоточены

кое-какие силы врага. Теперь — ноги в руки и бегом ко второму генератору, не обращая внимания на огонь противника. Как только увидите его, уходите на юг, к мосту, и к точке #2. Не вздумайте уходить на запад в лес, там минное поле. Атакуйте второй генератор большим ударом артиллерии... Если остался еще хоть кто-нибудь свой, кто в состоянии дойти до точки #2, то вы победили.

### Миссия третья



#### Цель:

Уничтожить вражеский конвой, движущийся по маршруту, указанному на карте желтой стрелкой.

Огневая поддержка: два малых удара артиллерии.

Доступен один сенсорный модуль; один беспилотная камера.

Просто, как два байта перекачать. Собирайте свои силы, неситесь на юг по прямой к городу. Пока конвой на том берегу находится в зоне видимости, долбаните разок малым ударом артиллерии — пусть знают Чапая. Будучи на подходе к городу, скорости не снижайте, на врагов внимания не обращайте. Через весь город бегите к мосту, переходите на другой берег. Мост за собой взорвите — нехай никто ридну Афганщину не топчет... А конвой еще нет? Будет! Идите на север, пока не наткнетесь на него. Только учтите: во главе идет **Aerotech spotter**, так что сначала его надо бы того... Теперь беритесь за грузовички. Не обращайтесь внимания, если вам будут говорить, что нехорошо обижать маленьких. Грузовички мягки и беззащитны. Одно удовольствие.



Mad cat

75 тонн, тяжелый, 15 м.

Если в течение игры у вас появился этот мех, значит вы лучший. Такого живым не возьмешь. Смертельно опасен.



Mazakari

85 тонн, штурмовой, 15 м.

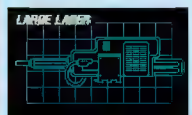
Это да. Продайте Atlas, он вам больше не нужен.

### Лазеры



Laser

Скорость перезарядки: 5 с, повреждение: 2.00, радиус действия: ближний.



Large laser

Скорость перезарядки: 5 с, повреждение: 4.00, радиус действия: средний.



Large ER laser

Скорость перезарядки: 5 с, повреждение: 4.00, радиус действия: дальний.



Pulse laser

Скорость перезарядки: 1,75 с, повреждение: 1,00, радиус действия: ближний.



**Large pulse laser**

Скорость перезарядки:  
2 с, повреждение: 2.00,  
радиус действия: сред-  
ний.

**Протонно-ион-  
ные излучатели  
(PPC, Particle  
Projector  
cannon)**

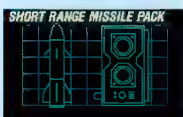
**Particle projector  
cannon**

Скорость перезарядки:  
7.5 с, повреждение:  
7.5, радиус действия:  
средний.

**ER particle projector  
cannon**

Скорость перезарядки:  
7.5 с, повреждение:  
7.50, радиус действия:  
дальний.

**Ракетные  
установки**



**Shot range missile pack**  
Скорость перезарядки:  
4 с, повреждение: 1.00,  
радиус действия:  
ближний. Неуправляе-  
мые.

**Streak SRM pack**

Скорость перезарядки:  
4 с, повреждение: 2.00,  
радиус действия:  
ближний. Самонаводя-  
щиеся.

**Long range  
missile pack**

Скорость перезарядки:  
10 с, повреждение:  
1.25, радиус действия:  
дальний. Самонаводя-  
щиеся.

**Миссия четвертая**

нена.

**Цель:**

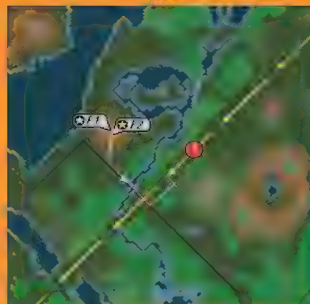
Уничтожить гиперпульсовые генераторы в точке #1.

Ограничение по времени: 15 минут.

Огневая поддержка: два малых удара артиллерии.

Доступен один сенсорный модуль.

Отличная миссия! Все рассчитано на вашу медленную смерть — если пойдете через город по прямой, умрете где-то у стен базы. Но есть способ получше! Рекомендуем уходить на север. Точнее, на северо-восток, в леса Порт-Артура. Там, где не сможете пройти, выжигайте лес (этим, на самом деле, придется заниматься всю дорогу, поэтому в этой миссии есть смысл использовать преимущественно лазеры — их боезапас не ограничен). Двигайтесь обходя город по лесу с севера, а когда база с гиперпульсовыми генераторами окажется явно на юге по отношению к вам — поворачивайте, ломайте стены, качайте права. Это называется «неожиданно атаковать вражескую базу с севера». Доберитесь до генераторов, забросайте их маленькими ударами артиллерии (напомним: у вас их два), сожгите лазерами и PPC, полюбите сверху... Боевая задача выпол-

**Миссия пятая****Цель:**

Уничтожить вражеский поезд снабжения, движущийся по маршруту, указанному на карте желтой стрелкой.

Огневая поддержка: нет.

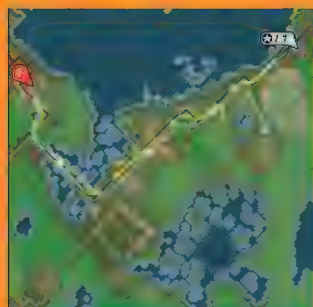
Что, нет у нас сегодня огневой поддержки? Али пушки засорились? Ну, и черт с ними, не надо, без них обойдемся. Возьмите мехов пошустрее, если у вас есть пяток легких трофейных **Cougar'ov** или **Uller'ov**, то все просто здорово. Оснастите их преимущественно лазерами.

После высадки бегите на юго-запад, к мосту. Переходите на тот берег и найдите железнодорожное полотно (найти его не сможет только слепой). По нему и идите на восток. А вот и состав! Без чего он не сможет ехать? Правильно, без паровозика-тепловозика-электровозика. Вот за него-то для начала и возьмитесь. С вражескими мехами можете не разбираться, займитесь лучше вагонами. Процесс быстрый и бескровный.

**Миссия шестая****Цель:**

**Кампания третья: «Вангард»**

**Задача кампании** — уничтожить несколько важных целей и освободить (читай: захватить) город Оффендейл, принадлежащий клану Дымчатого Ягуара. Клан не ждет атак в этом районе, и у наших сил есть преимущество.

**Миссия первая****Цель:**

Сопровождать машины полевого госпиталя в точку #1 (должно прийти минимум две машины из пяти) по мар-

шруту, указанному на карте желтой стрелкой.

Огневая поддержка: четыре малых удара артиллерии.

Доступна одна беспилотная камера.

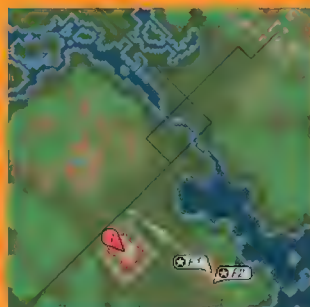
Одна из самых сложных миссий в игре (если не самая сложная). Мехов стоит оснастить сочетанием **LRM** — **PULSE LASERS**, чтобы они могли стрелять достаточно быстро по мелким целям и достаточно мощно по крупным.

Буквально сразу после высадки ваших мехов атакуют три вражеских **Firestarter'a**, разбираясь с ними, не



отстаивайте от ваших карет скорой помощи. На ближайшем повороте вас встретят еще и два легких танка. А вот

1) захватить штаб-квартиру вражеской



базы в точке #1.

Ограничение по времени: 6 минут.

2) удержать штаб-квартиру.

Огневая поддержка: два малых удара артиллерии, два больших удара артиллерии.

Ок, теперь поговорим серьезно. В эту миссию лучше взять преимущественно тяжелых мехов (от 50 тонн) и одного легкого, оснащенного развед-оборудованием. Еще не забудьте **Refit truck**.

Обходите базу с востока, попытайтесь привлечь внимание меха, охраняющего штаб-квартиру. Когда он выйдет вас встречать и начнет радостно потрескивать пушкой, убейте его. Используйте легкого меха, чтобы захватить СНАЧАЛА башню управления стационарными пушками — теми самыми, что окружают базу по периметру, — а потом штаб-квартиру. Увы, начиная с этого момента, очень тяжело дать конкретные рекомендации по защите, но попытаемся. Тяжелых мехов разместите у северного и у восточного входа на базу, разделив на две группы. Завидев мехов противника, используйте удары артиллерии. Чинитесь время от времени, не запускайте болячки. Вот и все дела.



в том месте, где ваш автопоезд будет поджидать **Aerotech spotter'ы**, одному из ваших мехов нужно свернуть на



юг, откуда доносится неясный радарный контакт. Там он найдет мобильную штаб-квартиру, которую нужно захватить, а неподалеку от нее — вражеского меха, который, если не разоб-



ратся с ним заранее, может впоследствии доставить вам массу хлопот. Мобильная штаб-квартира откроет часть карты, где вы без труда заметите пару **Uller'ov**, по которым стоит нанести два малых удара артиллерии. Мехи-напарники, сопровождающие автопоезд, в это время, вероятно, должны заниматься утилизацией замаскированных ракетных установок на одном из поворотов.



Двигаясь далее по дороге, они войдут на небольшую базу. Первое, что нужно на ней сделать, — это нанести удар по местному топливному баку. Его взрыв сожжет ползасады Элементалов — элитной пехоты кланов. Не обесцудьте, вторая половина ваша. Сразу за Элементалами вы увидите две ракетные установки, а потом то, что осталось от **Uller'ov** после атаки артиллерией. Кстати, как там поживает товарищ, занимавшийся захватом штаб-квартиры? Если он еще жив — милости просим к нам в компанию, пусть догоняет. Но, Бог с ним, не будем отвлекаться от основной группы, которая в это время должна дойти до моста и начать движение на север, преодолевая слабеющее сопротивление противника. Их ожидает сюрприз! Вы знаете, что такое **Vulture**? А **Maddog**? Собственно говоря, это одно и то же, но несведущим будет интересно посмотреть. Им же сообщают: это тяжелый клановский мех, и если они не хотят распрощаться с каретами скорой помощи, лучше обратить его внимание на своих мехов. Долго они в схватке с ним не продержатся, поэтому надо попытаться увести его поближе к своей базе в точке #1, где расположены стационарные средства защиты. Есть смысл попытаться также атаковать его с помощью артиллерии, только смотрите не накройте своих подопечных. Если же вам удалось-таки нейтрализовать его, то поздравляем: вы лучший!

### Миссия вторая



#### Цель:

- 1) уничтожить два промышленных комплекса, находящихся в точке #1.
- 2) там же обеспечить майору Пиотрву (это фамилия такая) теплый прием.
- 3) уничтожить генератор энергии стационарных пушек и ракетных установок.

Огневая поддержка: один малый удар артиллерии.

Доступна одна беспилотная камера.

Итак, в данную провинцию прибывает майор Пиотрв со своим изрядно потрепанным в боях подразделением мехов с целью ремонта (починки). Вам предлагают встретить его прямо на базе Дымчатых Ягуаров.

Все не так сложно, как кажется: захватите с собой **Refit truck** — и проблем не будет. По указанному на карте маршруту идите на юго-запад и выведите из строя генератор энергии, изредка отстреливаясь от дымчатых абorigineнов. Будьте осторожны: по периметру мини-базы, на которой расположен генератор, находятся замаскированные орудия. После атаки на генератор проведите мелкий ремонт и идите дальше. Ба, а что это там такое пикает? Да это же мобильная штаб-квартира! Захватите ее — и вам не потребуется тратить камеру, чтобы узнать, что происходит на базе. Навестите, кстати, базу. Рекомендуем атаковать ее с запада. Там возможно появление отряда **Jagermech** — тяжелых мехов клана. Искренне желаем, чтобы они вас миновали. На базе не забудьте перебить группу патриотических защитников, захватить ремонтные боксы и... Ждите Пиотрва, он будет вас рад видеть.

### Миссия третья



#### Цель:

- 1) захватить несколько грузовиков из конвоя Дымчатых Ягуаров (минимум четыре, лучше все).

Огневая поддержка: два малых удара артиллерии.

Итак, шпионы рассказали нам про конвой, и мы хотим им завладеть. Да-а, ради этой миссии стоило купить **Atlas'a**, хоть он и тяжелый мех, и неповоротливый. Намекнем: **Atlas** должен быть в третьей группе высадки. И, причем, в одиночку. Остальных мехов забросьте в первую и вторую группы.

Сразу после высадки определитесь на

карте три моста. Так вот, два из них — западный и центральный — должны быть уничтожены. Этим и займется **Atlas**, после чего спокойно можно направится по своему берегу к восточному мосту. К нему же направляются непосредственно после высадки все остальные мехи, но только по своему берегу. Уничтожив немногочисленную защиту маленькой базы, находящейся чуть севернее восточного моста, вам останется только ждать: конвой пройдет именно через этот мост буквально через минуту.

### Миссия четвертая



#### Цель:

- 1) освободить заключенных лагеря «повторного образования» в точке #1.
- 2) сопроводить освобожденных на базу в точку #2.
- 3) защищать штаб-квартиру базы.

Ограничение по времени: 15 минут.

Огневая поддержка: один малый удар артиллерии, один большой удар артиллерии.

Доступен один сенсорный модуль.

Итак, мы собираемся освободить лиц, которые на языке кланов официально называются «сочувствующими Внутренней Сфере». Миссия, без преувеличения, сложная. Возьмите с собой **Refit truck**.

После высадки оставьте двух мехов охранять штаб-квартиру, а всех остальных ведите по показанному на карте маршруту. Почему по нему? Во-первых, методом проб и ошибок выяснено, что именно этой дорогой на базу поедет **БМП** с пленными, а во-вторых, кое-где в этой миссии мехи врага будут появляться из ниоткуда. Настораживает? Брр, ведите по этому маршруту, одним словом.

В то время как на базе ваша сладкая парочка будет отбиваться от регулярных нашествий клановцев (им помогут ракетные установки по периметру базы), основная группа сил станет с боем пробиваться к лагерю, уничтожив небольшую группу врагов в зоне **D**, смешанную группу сил противника в зоне **F** и двух легких клановских мехов в зоне **G**. После уничтожения этих вражеских сил нужно провести ремонт техники, а затем разделиться. Один из мехов (желательно, потяжелее) должен отправиться в зону **H**, где сразу после освобождения заключенных

### Огнестрельное оружие



#### Light autocannon

Скорость перезарядки: 2 с, повреждение: 1.00, радиус действия: дальний.



#### Light ultra autocannon

Скорость перезарядки: 1.33 с, повреждение: 1.00, радиус действия: дальний.



#### Autocannon

Скорость перезарядки: 5 с, повреждение: 6.00, радиус действия: средний.



#### Heavy autocannon

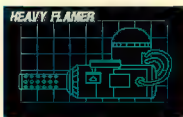
Скорость перезарядки: 7.5 с, повреждение: 15.00, радиус действия: ближний.



#### Gauss rifle

Скорость перезарядки: 5 с, повреждение: 7.50, радиус действия: дальний.



**Спецсредства****Heavy flamer**

**Скорость перезарядки:** 7.5 с, **повреждение:** 5.00, **радиус действия:** ближний. Нельзя отнести ни к одному из стандартных видов вооружения - стреляет отработавшей плазмой реактора, перегревает противника.

**Радарные установки****Sensor (basic)**

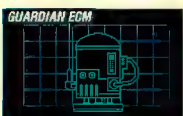
**Радиус действия:** 350 м.

**Sensor (intermediate)**

**Радиус действия:** 437.5 м.

**Sensor (advanced)**

**Радиус действия:** 525 м.

**Guardian ECM**

**Радиус действия:** 525 м. Устройство, уменьшающее радиус действия активных вражеских радаров вдвое.

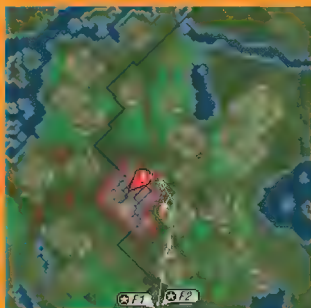
**Beagle probe**

Устройство, позволяющее всей вашей бригае засекать выключенные мехи противника. С его помощью часто можно обнаружить вражеских мехов в засаде прежде, чем они обнаружат вас.

появятся два легких меха **Raven**, один нужен в зоне **J**, где находится еще один «рояль в кустах» — легкие танки/ракетные установки. Дело в том, что после того, как вы освободите **БМП** заключенных, она, видать, на радостях, полетит, не разбирая дороги и не видя ничего перед собой, к точке **#2**, и вам останется ее только догонять.

Итак, основными силами вы атакуете лагерь, большим ударом артиллерии выводите из строя груду вражеских сил, охраняющих его (требует определенной сноровки, с первого раза может не получиться), потом оставшимися силами захватываете/уничтожаете башню управления стационарными ракетными установками, а уж только потом освобождаете пленных и пытаетесь сопроводить их.

Сначала на головы зеков будут претендовать враги из зоны **J**. Как только ваш мех, патрулирующий эту зону, разберется с ними, он должен бежать в зону **H**, где его собрата терзают два клановских **Raven'a**. Пока он бежит, можете нанести по сражающимся малый удар артиллерии: если у вас в зоне **H** находится мех более 65 тонн массой, то это почти безопасно для него, и, с другой стороны, возможно, нанесет тяжелый урон клановцам. Подбегавший напарник из зоны **J** должен закончить бой в вашу пользу. И, конечно, обратите внимание, чтобы в точке **#2** не было сил противника — надеюсь, ваши мехи, охраняющие базу, выполнили свою задачу. Больше существенных препятствий перед **БМП** с заключенными мы не нашли, и желаем им приятной поездки.

**Миссия пятая****Цель:**

- 1) защищать здание штаб-квартиры.
- 2) защищать центр управления сенсорами.
- 3) защищать северную башню управления стационарными пушками.
- 4) защищать южную башню управления стационарными пушками.

Огневая поддержка: четыре малых удара артиллерии.  
Доступен один сенсорный модуль.

Миссия покажется вам несложной, если у вас на руках хорошая коллекция различных мехов. Мы прошли ее с таким набором: **Atlas**, две **Catapult**, **Jagermech**, **Hunchback**, **Awesome** и

разведывательный **Cougar**. В качестве общих рекомендаций напомним вам, что, во-первых, на базе есть ремонтный бокс, а, во-вторых, не обязательно защищать все четыре объекта — достаточно сохранить целой штаб-квартиру.

Конкретные же советы таковы: сразу же после высадки бегите в зону **A** и отразите нападение нескольких **Firestarter'ов**. Не позволяйте им доб-



раться до ремонтного бокса! После их гибели бегите в зону **B**, там вас ожи-



дают с распростертыми объятиями группы **Hunchback'ов**, **Uller'ов** и **Cougar'ов**. Во время борьбы с ними держитесь ближе к стене — там у вас будет хоть какая-то огневая поддержка, благодаря периметральным орудиям.

В то же время обратите внимание на северный вход базы — туда стучатся несколько легких танков. Пока они ломают ворота, подарите им малый удар артиллерии. Надеюсь, в мире инном им повезет больше.

Как раз к этому времени битва у южных стен должна закончиться. В вашу пользу, естественно. Очень надеюсь, что пока шел бой, кто-то из ваших противников проломил-таки стену хотя бы в одном месте. Если же этого не случилось — сделайте это сейчас — сей шаг позволит вам сократить путь остатков вашего отряда к ремонтному боксу. Отремонтировав все, что у вас осталось, выходите за пределы базы и вставайте под западную стену. Можете даже пройти немного на запад до тех пор, пока не наткнетесь на подразделение из двух **Catapult**, нескольких **Hunchback'ов** и ракетных установок. Здесь используйте оставшуюся огневую поддержку (в первую очередь дол-



жны быть уничтожены ракетные установки). Постарайтесь сразу после атаки артиллерии отойти к стенам базы и не пропустить внутрь **Hunchback'ов**; если же это произошло, заманите их на территорию топливного склада и там взорвите. Потом добейте **Catapult'ы**.

**Миссия шестая****Цель:**

- 1) уничтожить здание администрации клана в точке **#1**.
  - 2) вывести силы в точку **#2**.
  - 3) Захватить центр управления сенсорами, расположенный в точке **#3**.
- Огневая поддержка: один малый удар артиллерии, один большой удар артиллерии.

Доступна одна беспилотная камера.

Эта миссия — классический пример тяжелой атаки. Возьмите с собой **Refit truck**.

После высадки двигайтесь к северному побережью, затем на восток по кромке воды. Найдите мост, охраняемый двумя **Catapult**, и уничтожьте его. Почините свой металлолом и переправьтесь на другой берег, уничтожив ворота, затем **БЫСТРО** захватите башню управления ракетными установками — она северо-восточнее входа на базу, на холме. Снова отремонтируйтесь, потом используйте беспилотную камеру над точкой **#1**. Видали? Это вас встречают. Нанесите большой удар артиллерии по скоплению **Jagermech'ов**, затем уничтожьте малым ударом артиллерии скопление ракетных установок. Добейте выживших, заодно уничтожьте вторую башню управления ракетными установками — она чуть южнее штаб-квартиры. Живые есть? Опять ремонт, атака на штаб-квартиру, марш-бросок к вершине... Ха, думали все так просто? На вершине холма рядом с точкой **#2** были припрятаны **Mad Cat** и пяток тяжелых танков, плюс два **Hunchback'a**. Когда вы уничтожите их, миссия завершится.

**P.S.** Как вы уже догадались, центр управления сенсорами был вам нужен, как корове седло.



## Кампания четвертая: «Линчпин»

Итак, подкрепление прибыло, а Дымчатые Ягуары видят в вас серьезную силу и бросают в бой своих лучших пилотов. Повеселимся! Задача кампании: вывести из строя несколько комплексов мобильных орбитальных пушек. Этим и займемся.

### Миссия первая



#### Цель:

- 1) связаться с мехом Masakari в точке #1.
  - 2) уничтожить группу мобильных орбитальных пушек в точке #2.
- Огневая поддержка: три малых удара артиллерии.

Все бы ничего, да только вот допустимый максимальный тоннаж миссии настораживает — 15 тонн. Могут вас, правда, порадовать: сопровождать к Masakari придется БМП, тоннаж которой не учитывается (слава Богу!). Ну, да ладно: в миссию с собой возьмите три Swiftwind'a. После высадки возьмите ОДИН Swiftwind и двигайтесь по указанному на карте маршруту. Дойдите до места, где вас попытаются атаковать Aerotech spotter'ы (большая поляна у входа в лес), и поиграйте с ними в собачку. При известной сноровке вы можете сделать так, что сначала один, а потом и второй Spotter'ы погибнут под собственными залпами (4\_1.bmp). Теперь нанесите малый удар артиллерии по началу шоссе, уходящего в лес — оно заминировано. После взрыва мин ведите Swiftwind в лес и остановите его на пересечении шоссе и железной дороги. Не пройдет и трех секунд, как он попадет под поезд... Все, пожалуй, серьезные опасности кончились, ведите БМП тем же маршрутом, что и первый Swiftwind, а когда достигнете взорванного поезда, выходите на автодорогу, которая идет параллельно железным путям чуть южнее, и двигайтесь на восток. По дороге пара Элементалов попытается проверить у вас документы — не обращайтесь на них внимания. Переезжайте по мосту на тот берег и двигайтесь в направлении точки #1. А вот и Masakari! Красив? Хватите его — и быстрее крошить те три легких танка, что только что пытались у вас его отнять! Нет! Не отдам! Уффф, как здесь кстати ремонтный бокс...

Описывать процесс разгрома несчас-

тных орбитальных пушек, защищенных парой легких мехов, нам не хватит совести. Резюме очевидно.

### Миссия вторая



#### Цель:

- 1) уничтожить семь из двенадцати грузовиков в конвое либо уничтожить все двенадцать (нереально...) — начальство оценит.

Огневая поддержка: один малый удар артиллерии.

Очень простая миссия, особенно если знать несколько деталей. Например: на полуострове, что к западу от базы противника (туда направляется добрая половина грузовиков), находится парочка топливных контейнеров — вы увидите их, стоит вам только подойти к мосту. А дальше — буммммм!

События будут разворачиваться так: вы направите к мосту мехов группы #1, предварительно пошав малый залп артиллерии по грузовикам, пока они еще на базе (залп должен вывести из строя два грузовика). Как только грузовики переедут через мост, контейнеры должны быть взорваны, три-четыре грузовика они с собой заберут.

Теперь группа мехов #3 должна пройти на юг по просеке до перекрестка дороги и, не обращая внимания на мехов сопровождения, уничтожить еще два грузовика. Семь насчитали? Ну, и слава Богу. За остальными гнаться смысла нет — слишком быстро они идут, да и клановцев в округе полно. В общем, переждите до конца миссии и скажите спасибо, что вам ее зачли-таки. Скромно? Зато — правда.

### Миссия третья



#### Цель:

- 1) захватить здание штаб-квартиры вражеской базы в точке #1.
- 2) уничтожить все мехи противника на территории.
- 3) защищать все башни управления стационарными ракетными установками и пушками.

Огневая поддержка: два малых удара артиллерии.

Доступны четыре сенсорных модуля.

Доступна одна беспилотная камера.

Высадились? Здорово, теперь оглянитесь! К слову: все мехи противника, которых вы видите, идут за вами и по вашей душе! Ну, ничего, воины Внутренней Сферы просто так не сдаются, они сначала пытаются убежать.

Двигайтесь на максимальной скорости по маршруту, обозначенному на карте. В зонах А и В уничтожьте топливозаправщики, их взрывы сметут башни управления ракетными установками. Подойдя к базе, уничтожьте ворота и немедленно захватите башни управления оружием. Сразу за ними в ваши руки должны перейти ремонтные боксы (которые лучше тут же использовать по назначению) и центр управления сенсорами.

Теперь удержать базу будет проще пареной репы. И все мехи противника сами к вам за смертью придут. И вообще, воины Внутренней Сферы — очень храбрые люди.

### Миссия четвертая



#### Цель:

- 1) захватить индустриальные комплексы в районе точки #1.
- 2) защищать индустриальные комплексы.
- 3) уничтожить все силы противника.

Огневая поддержка: один большой удар артиллерии.

Стойте! Нет! Не надо сразу после высадки лететь к точке #1 в надежде оказаться рядом с индустриальными комплексами быстрее сил Клана — из этого ничего не выйдет. По времени вас никто не ограничивает — вот и давайте поиграем в партизан.

По маршруту, показанному на карте, двигайтесь к зоне А, через мост (не забудьте взорвать его за собой) и чуть на север. Там находится заброшенная база, построенная прямо-таки под ваши нужды — ремонтный бокс и большие

Кроме мехов, в игре существует несколько других видов транспортных средств, вот они.



#### Swiftwind scout car

Вес: 5 тонн, тип: легкий, скорость: 21 м/с, очень слабая броня. Безоружная разведмашинка. Очень быстрая.



#### Pegasus Light scout tank

15 тонн, легкий, 21 м/с, слабая броня. Ошибка генетики. Кому он нужен — не понимаем.



#### Refit truck

35 тонн, легкий, 18 м/с, слабая броня.

Самый полезный юнит — мобильный ремонтный бокс. Его жизненные ресурсы истощаются по мере использования; чем чаще вам приходится ремонтировать своих мехов, тем быстрее умирает Refit truck.



#### Minelayer

40 тонн, средний, 18 м/с, слабая броня.



#### Minesweeper

40 тонн, средний, 18 м/с, слабая броня. Миноукладчик и автогальщик. За всю игру мы ни разу ими не воспользовались.



стены. Вот отсюда и начнется ваша партизанская практика. Раскладывая сию миссию по шагам в общем-то бесполезно, и мы дадим вам только общие рекомендации.

Весьма ощутимые результаты может принести засада в зоне **В** — окопавшись там, вы сильно уменьшите количество мехов, которых придется выманивать непосредственно с территории индустриальных комплексов. Да-да, выманивать — именно этим вам и придется заниматься большую часть миссии. Когда вы поймете, что в зоне **В** больше ловить некого, подлечите свой металлолом и начинайте кратковременные атаки из зоны **С** — в этом районе клан разместил очень много легких мехов. В это же время можно, пробравшись одним мехом в зону **Д**, издали подорвать топливохранилище, находящееся на западной границе базы противника... Одним словом, огромные возможности для творчества.

Когда на базе останется только один мех — защитник и группа легких танков, они предпримут попытку уничтожить оба индустриальных комплекса, и уж тут вы времени не теряйте, бегите и громите врага, пока он занят. Комплексы должны выжить, учтите! Здесь же используйте арт-поддержку (осторожно). После того, как все противники в пределах видимости будут уничтожены, захватите индустриальные комплексы и провозгласите себя победителем.

### Миссия пятая

Цель:

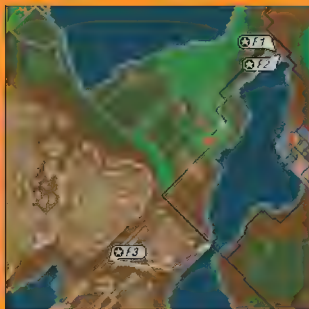
1) уничтожить все мехи противника.

Огневая поддержка: три малых удара артиллерии, четыре больших удара артиллерии.

Доступно два сенсорных модуля.

Итак, наши главные силы на подходе, Ягуарам плотно наступили на хвост, и битва идет не на жизнь, а на смерть. Несмотря на почти полный разгром клана, выстоять против него все еще нелегко, поэтому для нанесения последнего решающего удара Внутренняя Сфера должна высадить свои основные силы. **Цель кампании** — обезопасить космопорт для высадки наших сил и сделать ее наиболее безболезненной.

**P.S.** В этой кампании мы бы не рекомендовали вам использовать в боях мехи внутренней сферы — они слишком слабы по сравнению с трофейными клановскими **Timber Wolf**ами, **Loki** и **Thor**ами, которых у вас должно быть уже достаточно для того, чтобы использовать при прохождении миссий.



Итак, Дымчатые Ягуары бегут, мечтая спасти хоть что-то из того, что оставалось у них в этом регионе. Вы хотите им помешать. Заяц-Волк, Заяц-Волк, Заяц-Волк...

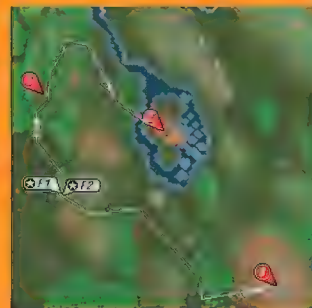
Разместите преимущественное количество мехов в группах высадки **#1** и **#2**, а в группу **#3** поместите только одного легкого быстроходного меха. Сразу после высадки двигайтесь им к мосту и повесьте там табличку «МОСТ СЛОМАН». Ну, а чтобы вам поверили, нанесите по нему большой удар артиллерии и сами уходите на север, по указанному маршруту, в зону **В**. В это же время одним мехом из основной группы не поленитесь дойти до зоны **А**, дабы, во-первых, отыскать там башню управления ракетными установками, а, во-вторых, развеять местоположение топливохранилищ. После того, как эта информация получена, все собираются в зоне **В**.

Сначала на эту территорию нанесут визит несколько **Cougar**ов с востока, потом несколько **THOR** и **Jagermech** с запада — из них уйти живым из зоны **В** не должен НИКТО (активно используйте артиллерию, оставьте только один малый удар). По нашим расчетам, где-то в конце боя в зону **А** (как раз в район расположения топливохранилищ) должны войти несколько **Catapult**. Последний припасенный вами малый удар артиллерии должен сделать свое дело (топливо всех марок и всех вре-

мен взрывается и горит замечательно).

### Миссия шестая

Цель:



- 1) уничтожить мобильную орбитальную пушку **АЛЬФА**.
- 2) уничтожить мобильную орбитальную пушку **БЕТА**.
- 3) уничтожить мобильную орбитальную пушку **ГАММА**.

Огневая поддержка: три малых удара артиллерии.

Эта миссия проходит просто грубой силой. Да, **Refit truck** прихватите, пригодится.

Сначала идем на юг, к точке **#3**. По дороге выжигаем пару-тройку вражеских **Atlas**ов и пяток танков. Чинимся, идем и взрываем мобильные орбитальные пушки.

Оттуда возвращаемся на начальные позиции, в зону высадки. Теперь идем на северо-восток, прямо по лесному коридору в красиво расставленную засаду, к услужливо приготовленным бензовозам... Бум! Всем больно и обидно, уцелевших добиваем, орбитальные пушки взрываем, чинимся. Теперь идем на остров по указанному маршруту. Угадайте, что мы делаем там?

## Кампания пятая: «Куттрот»

### Миссия первая



Цель:

- 1) сопроводить капитана Наирна в его **Atlas'e** к зоне высадки.

Огневая поддержка: четыре малых удара артиллерии, два больших удара артиллерии.

Доступен один сенсорный модуль.

Итак, некий дружественный капитан с небольшим отрядом попал в опал и теперь пытается выбраться живым, а мы ему в этом помогаем.

Как ни странно, миссия очень похожа на предыдущую по стилистике прохождения. К чему бы это?

Сразу после высадки двигайтесь по указанному на карте маршруту, не обращая внимания ни на сопротивление Ягуаров (да его там почти и нет), ни на состояние капитана Наирна — он идет автономно. Подходим к южной стене базы, делаем в ней небольшую дырочку (ровно такую, чтобы прошел пяток штурмовых мехов), заходим внутрь. На базе захватываем башни управления стационарным оружием, башни управления воротами, добиваем защитников (если к этим строкам еще остался кто живой) и идем прикрывать капитана. Помните миссию по спасе-



нию заключенных из лагеря «повторного образования»? Капитан идет так же, как двигалась **БМП** с зеками — быстро, тупо и руководствуясь чем-то своим. Поэтому всю дорогу с капитаном надо быть осторожней: он пытается пристрелить каждого врага, которого видит. Но в целом процесс сопровождения капитана Наирна никаких проблем не принесет.

### Миссия вторая



#### Цель:

1) уничтожить все клановские мехи в пределах карты за пятнадцать минут. Огневая поддержка: нет.

Миссия обещает быть сложной. Честно говоря, когда мы прошли ее, у нас в запасе оставалось всего секунд десять. Итак, на территории карты всего восемь мехов. Не забудьте **Refit truck** (разместите его со второй группой сил). Еще: мы использовали преимущественно огнестрельное вооружение.

Итак, после появления на карте группа #2 движется по указанному маршруту, переходит через мост и натывается на **Madcat**. Тот отступает через город. Не стоит бросаться догонять его сломя голову, сначала уберите двух **Hunchback'ov**, устроивших в городе засаду. Починитесь и накройте **Madcat**. За это время группа #1, двигаясь по лесу, успевает вывести из строя двух тяжелых мехов и идет к точке соединения отрядов. Осторожно: поле к югу от базы простреливается насквозь, да еще и заминировано кое-где. После соединения сил ваши мехи переходят мост и атакуют базу и ее обитателей (два тяжелых меха). Затем кратковременный ремонт и... на север, с максимальной скоростью. Там, у края карты, вас ждет **Masakari** — большой и красивый. Добейте его без пощады.

### Миссия третья

#### Цель:

1) уничтожить все силы врага в этом районе.  
2) захватить все четыре нефтевышки.  
3) захватить здание штаб-квартиры клана.

Огневая поддержка: три малых удара артиллерии, три больших удара артиллерии.



Миссия достойного уровня сложности, мы не уверены, что вы пройдете ее с первой попытки. Фактически, нам будет очень сложно дать вам подробные рекомендации, но мы попробуем.

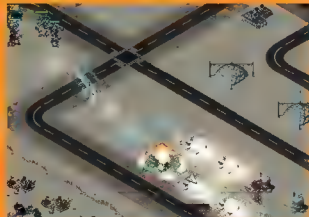
Топливные баки (из которых, в общем-то, и состоит большая часть карты) нужно уничтожать — в них прячутся умные добрые враги. Умные — потому, что прячутся, а добрые — потому, что в баках. Не нужно убивать всех врагов — достаточно взорвать один бак.

Теперь о том, чего делать не стоит. Не стоит, к примеру, взрывать баки, находящиеся по периметру нефтевышек (надо ли объяснять, почему). Не стоит взрывать баки в непосредственной близости от себя самого (тоже понятно). И еще: не стоит сразу после того, как вы увидите одну из нефтевышек, ее захватывать.

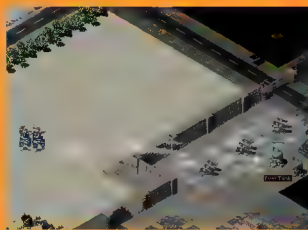
Итак, атакуйте базу. Предварительно уничтожьте ряды баков напротив стен (если не сделать этого сразу, то потом этим могут воспользоваться ваши враги в самый неподходящий момент). Захватив башню управления ракетными



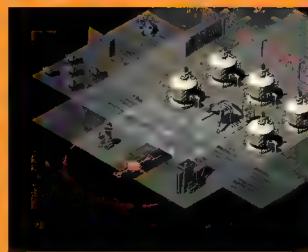
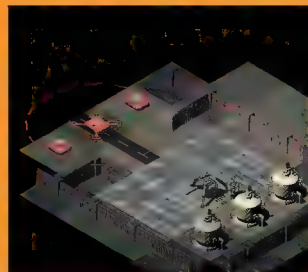
ми установками, идите на юг, взрывая к чертовой бабушке все, что видите — это приносит неплохие результаты. Когда вы окажетесь к западу от базы,



расположенной в точке #3, меняйте курс и идите в атаку. Защита базы — ракетные установки по внутреннему периметру — легко выводится из строя взрывом таких же, как и везде на карте, баков. Как ново, как оригинально! После этого уничтожается па-



ра танков (если их не сдуло взрывом), захватывается центр управления сенсорами, ремонтный бокс и штаб-квартира. Ремонтный бокс нужно сразу же использовать по назначению. Пока ваши оловянные солдатики чинятся, нанесите удары артиллерии по точкам В и С. После ремонта покиньте базу и



двигайтесь по указанному маршруту, по побережью. Все встреченные вами противники должны быть уничтожены. Прежде чем начать атаку на базу Е, сосредоточьтесь: после первых же выстрелов в индустриальную зону явится пополнение Дымчатых Ягуаров. Немедленно уничтожьте трех мехов, проникших в зону с юго-востока; в это же время нанесите малый удар артиллерии в зону D, дабы обезвредить



невесь откуда взявшегося **Masakari**. Только теперь добивайте обитателей базы Е.

После их уничтожения обшарьте карту, дабы не оставлять там неоткрытые черные пятна, и только тогда начинайте захват вышек. Делайте это так: у каждой из них поставьте меха или двух и только потом производите экспроприацию. Теперь вам будут противостоять лишь небольшие (если не считать: маленькие) группы экстремистов. Когда вы уничтожите их (нам, к примеру, это не составило особого



труда), миссия закончится.

### Миссия четвертая



#### Цель:

- 1) уничтожить башни контроля **ВВС**.
  - 2) привести отряд в точку **#2**, при этом артиллерия не должна пострадать!
- Ограничение по времени: 20 минут.  
Огневая поддержка: нет.

Итак, мы сопровождаем артиллерию по пути к новой позиции. Леса кишат врагами, а территория, куда нужно привести артиллерию, контролируется бомбардировщиками. Ну, а бомбардировщики, в свою очередь, контролируются тремя башнями. Стало быть, башни нужно уничтожить в первую очередь.

Эту миссию следовало бы назвать «адреналино-партизано». Здесь нужно все делать очень быстро и четко. Одна единственная общая рекомендация: избегайте контактов с врагом всеми силами. И **Refit truck** не забудьте.

После высадки **ОЧЕНЬ БЫСТРО** двигайтесь по маршруту, указанному на карте. Лес не обходите, это чревато новой схваткой и потерей времени. Выживайте его. Если все будет в порядке, то вам грозит одна-единственная схватка с горным патрулем: **Catapult** и легким танком. Приведите технику в порядок и бегите к точке **A**. Там оставьте артиллерию и **Refit truck**, а сами уходите в горы. Избегая попадания в эпицентры бомбовых ударов **Aerotech**, двигайтесь к первой башне. По дороге уничтожайте все замаскированные стационарные ракетные установки — для того, чтобы расчистить путь артиллерии. Прежде чем уничтожить башню, уберите все, что ее защищает — ракетные комплексы, легкие танки, мобильные ракетные установки. После уничтожения первой башни противник атакует вас отрядом мехов **Cougar**. После их уничтожения займитесь башней, находящейся в районе точки **#2**. Вокруг нее так же не должно уцелеть ничего из защитных систем — ведь там будет стоять артиллерия, которая в ближнем бою беззащитна. Затем уничтожьте третью башню — самую северную. Ее защитные системы можно не трогать — артиллерию им не достать.

Ее, родимую, тем временем надлежит в темпе вальса отправить по направлению к точке **#2** и неплохо бы высалить пару мехов (из тех, что сохрани-

лись получше) для прикрытия тылов — есть небольшая вероятность, что к этому времени до артиллерии попытаются добраться. После того, как артиллерия займет боевую позицию, миссия будет успешно завершена и занесена в ваш послужной список.

### Миссия пятая



#### Цель:

- 1) уничтожить энергетический комплекс **АЛЬФА**, расположенный в точке **#1**
- 2) уничтожить энергетический комплекс **БЕТА**, расположенный в точке **#2**.
- 3) уничтожить энергетический комплекс **ГАММА**, расположенный в точке **#3**.

Огневая поддержка: шесть малых ударов артиллерии, четыре больших ударов артиллерии.

Итак, мы почти подошли к последнему оплоту Дымчатых Ягуаров — космопорту. Но, прежде чем нанести удар по этому комплексу, руководство решило вывести из строя основные энергетические станции, снабжающие системы защиты и связи космопорта. Этим-то мы и займемся. **Refit truck** не забудьте.

Сразу после высадки идите к точке **#1**. Количество защитников невелико, наши в тельняшках... Короче говоря, в скором времени вашему взору предстанут несколько генераторов и центр управления сенсорами, обнесенные аккуратным бетонным заборчиком. Проведите ремонт, затем захватите **ТОЛЬКО** центр управления сенсорами, и... ждите. Не пройдет и минуты, как к вам в гости наведутся два **Masakari**. Справиться с ними, как вы понимаете, несложно, особенно если взорвать перед их тупыми носами топлиохранилище, расположенное неподалеку от точки **#1**.



Теперь вернитесь к генераторам и уничтожьте два из трех (не все!). Затем

отправляйтесь по маршруту, указанному на карте, к точке **#2**. Гмм... доходим до северо-восточного угла карты, ломаем несколько тяжелых танков, идем на юг... Нашли? Хе-хе! Если нашли, то вы знаете, о чем я говорю. **ПОЛ** стационарных ракетных установок. Их надо бы к рукам прибрать... Две башенки управления расположены друг напротив друга относительно дороги, легкий мех вполне успеет добежать и захватить сначала одну, а потом и вторую. Теперь (если он еще может хо-



дить) поднимитесь им на ярко-коричневый холм — с него доступен великолепный обзор. В районе точки **#2** нас, оказывается, поджидают две группы **Uller'ov** — по каждой надо нанести большой удар артиллерии. Затем такой же удар надо нанести по мосту **A**. Все, переводите всю группу к точке **#2**, добивайте выживших, взрывайте генераторы (все). Воу, рядом еще и ремонтный бокс! Прямо рай на земле.

Починились? Все, собирайте манатки. Через две минуты всей группе приказано быть в районе точки **#1**. Дошли? Оставьте здесь одного меха, а сами идите к точке **#3** — через мост и на юг. Подходя к базе, постарайтесь не обращать внимания на огонь противника (он там будет просто зверский) и вывести из строя генераторы. В этом вам помогут остатки артиллерии.

После уничтожения генераторов в точке **#3** выведите из строя последний генератор в точке **#1** — у вас для этого там мех припасен. Все, основная база осталась без электричества, придется в котельную идти...

### Миссия шестая и последняя



#### Цель:

- 1) вывести из строя или захватить башни управления периметральными стационарными системами обороны.
- 2) уничтожить комплекс орбитальных пушек в точке **#2**.
- 3) уничтожить комплекс орбитальных пушек в точке **#3**.



4) уничтожить комплекс орбитальных пушек в точке #4.

Ограничение по времени: 35 минут.

Огневая поддержка: три больших удара артиллерии, три малых удара артиллерии.

Эх, играй, гармонь! Держитесь, Ягуары! Грядет ваш разгром! А нам грядет подкрепление! Только о... А оно не может сесть, гражданин начальник! Не может сесть на планету Порт-Артур наше подкрепление, потому что Дымчатые Ягуары разместили на территории космопорта последние орбитальные пушки. Ну, так что ж теперь, детишек без праздника оставить?!

Праздник состоится. Если руководство в вашем лице будет умело действовать.

Итак, давайте подбирать кадры. Я не имею в виду пилотов; в этой миссии будут задействованы те, кто выжил и дожил. А вот мехов нужно подобрать как следует.

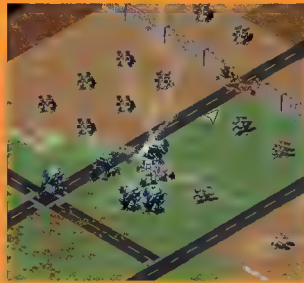
Вот где вы реально прочувствуете эффективность, с которой прошли предыдущие миссии! Если вы бились, так сказать, словно тигр, то у вас на руках вполне может оказаться набор, с которым в последнюю миссию вошли мы: шесть **Masakari**, **Cougar** с разведывательным оборудованием, четыре **Swiftwind'a** и **Refit truck**. Ну, а если вы тянули с горем пополам, ломали собственную технику и гробили пилотов, то, возможно, вам придется использовать какой-нибудь **Centurion**, **Catapult** и **Commando** — больше ни на что денег не хватит. Скажем честно: вариант с тигром предпочтительней.

После появления на подступах к базе соберите в большую кучу своих **Masakari** и идите по маршруту, указанному на карте, в сторону точки #1. В лесополосе придется прожечь небольшое окошко, но это мелочи. Выходите на дорогу. Как вы поняли, мы находимся напротив главного входа в космопорт. Подступы к нему замини-

рованы, и до недавнего времени безболезненно пройти внутрь можно было только по этой самой дороге. Но вот беда: узнав о вашем приезде, Ягуары решили исключить этот вариант и обезопасили себя огромным ракетным комплексом: более 50 установок по всему периметру базы.

Но нет, нас такими пустяками не возьмешь! Против нас Клиффорд ставить надо! Нет его у Ягуаров? Ну, вот и замечательно. Кстати, мы давно подумывали, как бы приобрести в личную собственность полсотни ракетных установок, да подешевше...

Двигайте на место, где сейчас находятся ваши **Masakari**, все остальные юниты. Пока они выходят на позицию, хватайте **Masakari** и, используя запатентованный в 1242 году немецко-фашистскими захватчиками тактический прием «Свинья», бегите через заросли ракетных установок на восток, вышибайте на бегу кусок стены (не задержи-



вайтесь — ракетные установки сделают из вас котлеты), проходите в проем, ломайте вторую стену, что напротив первой, и... Зона А! Вот они, на ногу намотаны, башни управления этими ракетными установками! Взяли? Теперь гоните туда срочно **Refit truck** и все остальное. Пока идет ремонт, прогоните в разных направлениях — одну на восток, одну на север, одну на юг — **Swiftwind'ы** — они заплатят своими ма-а-ленькими жизнями за вашу компетентность в обстановке перед финальной атакой. Обстановка

прояснилась? Отлично. Берите всех, кроме **Refit truck**, и идите по отмеченному на карте маршруту в зону В. Там вас встретит обилие мехов **Vulture**, но вам ведь не привыкать... Теперь аккуратно ломайте стену, выводите из строя местный генератор энергии стационарных пушек... Ну а ля! Взрывайте орбитальные пушки, только НЕ ЛЕЗЬТЕ В ГЛУБЬ БАЗЫ. Там вас только и ждет такой отряд, что ... Не влезай — убьет.

Возвращайтесь в зону А (тем же путем). Оттуда идите по указанному маршруту к точке #2. В районе зоны С на вас нападет отряд **Cougar'ов**, один **Masakari** и несколько мехов **Thor**. В этом бою нужно использовать все подручные средства (в том числе артиллерию и местный склад топлива, который больше никому не понадобится). Прорвались? Подгоните **Refit truck**, почините, идите дальше по маршруту на восток, затем сверните по стене на юг. Отыскав локальный генератор энергии, уничтожьте его, затем ломайте стену и взрывайте орбитальные пушки в точке #2. На шум прибежит **Madcat** и **Masakari**, но ведь их всего двое... После боя по необходимости посетите местный ремонтный бокс (на него-то вы наткнетесь обязательно) и выходите через пролом в стене на свет Божий.

Соберитесь с силами — финальный рывок. Бегите по указанному на карте маршруту на восток, к точке #4. Не обращайтесь ни на кого внимания, прорывайтесь к орбиталкам. Пара мехов не дойдет, выжившие концентрируют внимание на орбитальных пушках, артиллерия помогает... Ура-а-а-а-а-а! Салют. Ух!

Если вы дошли до этого места, то для вас игрушка закончилась. Мы поздравляем вас и надеемся, что наши советы и рекомендации вам помогли, а напоследок... Попробуйте еще раз пройти **MechCommander**. Хе-хе.

СМ

You will have a plan.

You will be right. You will be wrong.

You will panic.

You will attempt

the impossible.

You will fail.



You will pay the price.

You will face your fear.

You will be excited.

You will task for success in chance.

You will know what it is to command.

Олеся  
ЛАСКОВА,  
Александр  
ЧЕРНЫХ



## ПРЫГИН

B.B. aka PnArdy

## ОБЩИЕ СОВЕТЫ

1. Берегитесь вражеских автоматов и ружей — у них больший радиус поражения по сравнению с вашими пистолетами;
2. Гарпун действует только с очень близкого расстояния, почти вплотную, фактически, как нож;
3. Во время штурма вражеского опорного пункта старайтесь действовать тихо и не давать патрулю поднять тревогу. В противном случае вам придется иметь дело еще, как минимум, с несколькими автоматчиками;
4. Вы можете прятаться в домиках без фашистских флагов — немцы не умеют их обыскивать. Но не забегайте в домики с флагами — внутри вас ничто не спасет от нескольких автоматчиков;
5. Убирайте трупы убитых немцев из поля видимости живых патрульных;
6. Вы также можете закапываться в снег и грязь, но без особой необходимости не бегайте по ним — остаются следы, которые исчезают лишь спустя некоторое время;
7. Старайтесь перемещаться короткими перебежками и все время ложиться в конце — таким образом, вы будете вне зоны видимости часовых;
8. Помните, что у каждого командос свои функции: не пытайтесь взорвать что-нибудь снайпером или завести машину водолозом, даже ящички, которые вам сбрасывают с парашютом, предназначаются не всем, а в основном минеру;
9. Не переусердствуйте с двойным щелчком: еще один двойной щелчок заставит командос с бегу снова перейти на шаг.

## ОБ ИГРЕ

В RTS-стратегии **Commandos: Behind the Enemy Lines** основной упор сделан на молниеносные точечные тактические операции. Вам дается всего шесть человек американских командос (в идеале, подчас — меньше), каждый из которых профессионал в своей области. Итак, парад алле, представляем бравую шестерку: зеленый берет, снайпер, минер, шофер, шпион и морской пехотинец. Все вместе они представляют собой поистине мощнейшую диверсионную бригаду, которой по силам любые задачи. Задания в миссиях чрезвычайно разнообразны и тактически грамотно продуманы: вам предстоит уничтожать и выводить из строя стратегически важные объекты: здания, заводы и оборудование, мобильные боевые единицы, а также освобождать заложников. Однако, в основном требуется осуществлять различные диверсии в тылу врага. При этом можно пользоваться практически любыми подручными средствами: снаряжением, которое ваше заботливое командование сбрасывает вам с парашютом, захватывать немецкую военную технику (грузовики, танки, самолеты, катера), оружие и обмундирование. Помимо всего прочего, можно прятаться в зданиях, закапываться в снег и грязь, перерезать колючую проволоку и карабкаться по крутым склонам на самый верх неприятельского лагеря.

Немцы же представлены в основном патрульными (среди них много задрях-

курильщиков, но это никак не влияет на их острое зрение и слух) и различной боевой техникой: грузовики, танки, самолеты, станковые пулеметы и др. К слову, в некоторых миссиях требуется взорвать вражескую подводную лодку или угнать самолет.

Говорить об AI противников конечно можно, но... **Commandos** — отнюдь не wargame и даже не стандартный C&S-клон, по части реалистичности игра более чем условна. К примеру, если часовой слышит выстрел или видит подозрительные следы на снегу, он, конечно, тут же бросается выяснять их происхождение и, при необходимости, поднимает тревогу и вызывает подкрепление. Однако далее начинаются сплошные условности — когда оттремела и отвыла свое сирена, патрульные продолжают обычные маршруты «туда-сюда» и просто забывают о происшествии, даже если под их ногами валяется труп напарника по караулу (он так и останется валяться на земле, и на него больше никто не обращает внимания; хотя бы отволакивали в какой-нибудь похоронный сарайчик). Кроме того, все действия ваших командос в изрядной степени идеализированы — шпион будет «шпехать» с немецким солдатом или офицером, тем самым отвлекая его внимание, бесконечно долго; если вы находитесь вне зоны обзора противника, то он вас будет игнорировать, как бы вы ни старались привлечь к себе внимание (разве что откроете огонь из пистолета). По неизвестным причинам немцы не имеют обыкновения обыскивать дома, то есть, если вы спрячетесь в какой-нибудь избушке, то можно сидеть сколько угодно, чувствуя себя, как у Христа за пазухой. Но это не баги или промахи, просто необходимо рассматривать **Commandos** как нестандартный real-time puzzle на тему Второй Мировой.

Общие впечатления, интерфейс и графическое исполнение: потрясающе детализированные карты местности (но безумно медленный скроллинг — оптимальный режим игры 512x384); красивые, но несколько угловато двигающиеся танки и грузовики (мало фаз на движение и повороты); разнообразие миссий, акцент именно на тактику и на внезапность, а не на количество боевых единиц, имеющихся в наличии; хороший звук; удобный интерфейс (в обязательном порядке выучите «горячие» клавиши — пригодится) — все это присутствует и способствует нарастанию желания посидеть за игрой еще часок-другой, так что приятные впечатления прилагаются.

## СЮЖЕТ

Действие происходит во время Второй Мировой войны, когда, по мнению разработчиков, brave американские командос громили непутевых немцев, срывали их наступательные операции, транспортировали вооружения, умело действуя в их тылу и, таким образом, изменяя ход Ее Величества Истории. Вообще, поиграв в **Commandos**, создается впечатление, что победа над Германией и ее союзниками — заслуга исключительно шестерки бравых американских парней... Впрочем, фанатичный патриотизм американцев давно уже достал, поэтому не буду заострять на этом внимание. Почему-то в голову сразу приходят несправедливо забытые рус-

ские партизаны, Петровиичи и дяди Васи, которые с немалым успехом занимались тем же самым, пуская джигу вражеских поездов под откос за один ночной рейд в перерывах между шоткой масхалатов и «приемов на душу», но это, видимо, уже сюжет для другой игры.

## УПРАВЛЕНИЕ

Игра представляет собой стратегию в реальном времени с видом сверху и поддержкой нескольких видовых окон (иконка с камерой в меню позволяет «привязать» камеру текущего вида сверху к конкретному командосу). Можно открыть до шести окон (по числу задействованных солдат). Есть карта, на которой красными точками отмечены немцы и ключевые здания и по которой можно быстро переместиться в нужный квадрат. К достоинствам игры следует отнести детальность и огромные размеры карт миссий (до 4000 на 4000 пикселей), к недостаткам — низкую скорость скроллинга уже при разрешении 800x600 даже на достаточно быстрой машине. В зависимости от климата панель с картой располагается то слева, то справа. Есть несколько типов ландшафтов: зеленые лесные массивы и растительность, снег, вода и пустыня. На карте нет «тумана войны» (**fog of war**). Другими словами, все боевые единицы противника заранее отображаются на карте, что дает возможность загодя планировать миссию — это еще раз подтверждает ориентированность игры именно на тактику, а не на скоропальное взятие крепости противника. Каждая миссия напоминает головоломку, к которой можно найти верное тактическое решение (снять часовых в нужном порядке, замести следы и т.п.) и затем реализовать его.

Выбор командос осуществляется одним щелчком — при этом на панели справа в его рюкзаке появляется набор предметов, которые имеются у него в наличии в зависимости от его «специализации». Выбор группы командос производится рамкой при удерживаемой правой клавиши мыши — в этом случае справа также появляется набор предметов, доступных для всей группы (как правило, это пистолет), или щелчком по соответствующим головам командос в меню вместе с клавишей **Shift**. Для того чтобы командос передвигался быстрее, используйте двойной щелчок.

В игре можно спрятаться на время в домике (при этом курсор над домиком видоизменяется) или забраться в некоторое средство передвижения. В последнем случае управлять этим средством может не кто полагло, а командос соответствующей специализации: если это лодка — то морской пехотинец, если это танк или грузовик — то шофер, если это самолет — то пилот (в одной из миссий требуется управлять самолетом — для этого надо освободить пленного американского пилота). Когда командос находится внутри здания или, например, в грузовике (то есть, его самого не видно на карте и поэтому нельзя выбрать непосредственно), то на панели справа, на рюкзаке, появляется его фотокарточка (мол, пишите письма) или группа фотокарточек, если выбрана группа командос. Для того чтобы вылезти из здания, щелкните на нужной

КОДЫ  
К УРОВНЯМ

Кроме кода к каждому следующему уровню, который выдает вам сама игра по мере прохождения, есть еще универсальные коды, действующие в любом случае:

- Mission 1: начало игры  
Mission 2: 4JJXB  
Mission 3: ZDD1T  
Mission 4: RFF1J  
Mission 5: K4TCG  
Mission 6: MIR4M  
Mission 7: 7QVJV  
Mission 8: K99XC  
Mission 9: AAAX1  
Mission 10: JSGPW  
Mission 11: CMOOD  
Mission 12: JGHD3  
Mission 13: PUUWW  
Mission 14: WT348  
Mission 15: 139P0  
Mission 16: L9IPV  
Mission 17: VTIM3  
Mission 18: YJ0JG  
Mission 19: YFCWJ  
Mission 20: GDKWT



фотокарточке (при этом место перед зданием, где появится командос, будет выделено зеленым курсором).

Управлять и стрелять из танка можно шофером. Танк перемещается в указанное мышкой место (в том числе и задним ходом), а стреляет по **Ctrl**. Иногда на карте можно увидеть спустившийся парашют и ящики вокруг него — из этих ящиков командос могут брать боеприпасы.

### ЗОНЫ ВИДИМОСТИ

В игре очень многое зависит от того, попадает ли ваш командос в поле зрения противника. Если принимать во внимание сравнительно небольшую дальность ваших пистолетов по сравнению с ружьями и автоматами БНП (ближайшего наиболее вероятного противника), то этот момент становится чуть ли не решающим (снайпер не поможет — у него всего 6 пуль, что, конечно, удручает). Поле зрения немецких часовых делится на две зоны: ближнюю и дальнюю. Разница в том, что при попадании лежащего зеленого командос в дальнюю зону, его на газоне не будет видно (эдакий крокодил Гена). В ближней же зоне, лежи — не лежи, тебя заметят, и если не будешь отстреливаться или бегом быстро уносить ноги, то главный боевой путь командос быстро придет к его фатальному исходу. Правда, вас не обязательно убьют. Возможно, захватят в плен и (если вы не станете стрелять) отведут в какую-нибудь наскоро сооруженную камеру, откуда вас смогут выволочь товарищи по оружию в дальнейшем (правда, это крайний вариант, пользуйтесь им лишь в безвыходном положении, когда все бойцы окружены превосходящим числом противником). Вот почему так важно большую часть действий осуществлять лежа, особенно в ситуации, когда часовых вокруг полно, лагерь хорошо укреплен, и каждое неверное движение может означать провал операции (стандартная ситуация). Для того чтобы лечь, используйте соответствующую пиктограмму в меню.

Зона видимости динамично меняется у каждого часового. Даже стоящий неподвижно немецкий солдат постоянно крутит головой из стороны в сторону. Для того чтобы узнать зону видимости конкретного часового, ткните на пиктограмму с глазом, а затем на него самого — увидите динамично поворачивающийся двухцветный зеленый треугольник. Более светлый цвет соответствует ближней зоне видимости, более темный — дальней зоне. Как видно, естественные препятствия на пути взгляда учитываются — за ними часовой ничего не видит (однако, через проводку проволочку все прекрасно просматривается — будьте осторожны), то же самое справедливо и для многоэтажных зданий, часовых на стенах и т.п. Вообще, естественные препятствия учитываются в игре везде, где только можно, причем, это касается не только зрения, но и стрельбы (например, пострелять из-за плотной изгороди не получится, но из-за колючей проволоки — пожалуйста). Понятие зоны видимости применимо не только к солдатам, но и к стационарным и мобильным боевым единицам (катера, доты, танки). Особенно достают сторожевые катера, снующие вверх-вниз по реке, со своей огромной зоной обзора.

### А НА ВОЙНЕ, КАК НА ВОЙНЕ

Итак, несколько слов о тактике действий в тылу противника, иными словами, как не попадаться ему на глаза и не оставлять за собой следов.

Основной принцип в игре — четкое планирование последующих действий и выжидание нужного момента для их реализации.

Старайтесь все время двигаться либо ползком, либо короткими перебежками — меньше шансов наткнуться на какого-нибудь дальнзоркого часового, который поднимет тревогу. Помните, что на снегу остаются следы, а среднестатистический часовой реагирует на них, как бык на красную тряпку, — пользуйтесь этим обстоятельством, чтобы заманить его в ловушку и расправиться.

Если поблизости нет других часовых, то можно смело использовать пистолет, в противном случае предпочтительнее будет нож или гарпун. Кроме того, можно наброситься на часового из-под снега (берет), поставить на него капкан или вызвать специальным радиопередающим манком (берет), на звук которого он реагирует. Часовые очень чутко прислушиваются ко всему, что творится вокруг, поэтому реагируют не только на выстрелы, но даже на шум мотора грузовика, который ведет ваш шофер. Поэтому, если вам вздумалось немного «поругать» — будьте предельно осторожны, ведь отстреливаться из грузовика нельзя, и он является прекрасной мишенью для противника.

Если вы видите, что труп убитого часового попадает в зону видимости другого, то труп желательно убрать (перенести его можно беретом) куда-нибудь под кусток, иначе будет поднята тревога.

Часовые очень хорошо видят. Если вы стоите за катушками с оптоволоконными кабелями и думаете, что вас не видно, то вы, возможно, ошибаетесь. Бывает, что между бочками просачивается один тоненький лучик конуса зоны видимости, которым часовой вас и заметит. Выход один — как можно реже вставать в полный рост, а все время стараться лежать.

Если же вы хотите расправиться сразу с пятерыми автоматчиками, то вам понадобится шофер (он единственный, у кого есть автомат) или минер (забросать их гранатами). Еще один способ расправиться с ними — подождать, пока они пройдут мимо какой-нибудь бочки с горючим. В жизни каждого часового есть такая бочка... В крайнем случае, такую бочку можно незаметно на его пути поставить, а потом подбросить огоньку. Когда бочка взорвется — вместе с ней погибнет весь близнаходящийся цвет вермахта.

Если вы намерены убить кого-то, поведите над этим горемыкой курсором. Если курсор принимает вид перечеркнутого пистолета, то вы не можете осуществить действие из-за наличия преграды на линии выстрела (например, вы стоите под стеной, а часовой — на стене, то есть, надо немного отбежать от стены; или часовой на втором этаже, а вы не можете его убрать, потому что его загрохивает участок стены второго этажа).

Приятно расстреливать снайпером отряд из пятерых автоматчиков в спину, убирая их по одному — остальные не

замечают, что ряды поредели. Также приятно забрасывать танк гранатами — остается милое пепелище, однако, стрелять из танка куда приятнее. Можно минировать здания и сооружения — достаточно заложить мину или поставить бочку с горючим перед дверью и расстрелять ее. Правда, здания с флагом взорвать очень трудно.

Если вы стоите вплотную перед избушкой с флагом, пусть даже перед ее дверью лежит капкан, управляемая мина и стоит куча бочек с горючим, то еще не факт, что диверсионный акт пройдет гладко. Избушка, возможно, не взорвется, а все, что вы поставили у двери, сработает только на первых двух часовых (они же выбегают по одному), а остальные 8-10 сонных автоматчиков довершат дело о шестерых доблестно погибших американских командос.

Когда вы взрываете одно из ключевых немецких зданий, это, как правило, привлекает самое пристальное внимание, и туда направляются лучшие силы. Патрулирование продолжается до тех пор, пока не умолкнет сирена. Бессмысленно вступать с таким патрулем в конфронтацию — все равно вас переубьют. Гораздо дальновиднее будет спрятаться в ближайшем курятнике или избушке и переждать. Когда патрули надоест бессмысленно ходить по одному месту, они вернутся на свои прежние маршруты, а вы сможете безболезненно выйти.

Лодка может слугить при попадании нескольких вражеских пуль. Морской пехотинец вправе использовать не только свою лодку, но и захватывать немецкие — достаточно окинуть взором карту и найти ближайшую. Если морпеха видели при погружении в воду, то, как сказано в руководстве, его будет видно на всем пути следования под водой, однако я этого что-то не замечал. Как правило, под водой морпеха все-таки не видно, и можно плавать неограниченно долго, не особенно заботясь о воздухе.

Если вы хотите снять часового, который постоянно находится в поле зрения другого часового, то верным решением, наверное, будет переодеться в шпиона и, пока будут удалять первого патрульного, побеседовать шпионом со вторым, заставив его смотреть себе в глаза, а не на своего коллегу. А затем просто спрятать труп.

Если вы увидели первую попавшуюся решетку-заграждение, не торопитесь резать ее шипцами — она может быть под током. Вообще, в тылу врага следует вести себя предельно осторожно даже шпиону. Если он будет замечен в чем-то подозрительном или попытается неаккуратно отравить кого-нибудь — его мгновенно раскроют и расстреляют.

Если вы увидели в лесу парашют — это для вас. Однако, не всегда любой из командос может открыть брошенный ящик и взять боеприпасы. Для каждого из них существует свой ящик, которым может воспользоваться только командос с конкретной специализацией. Чаще всего это минер, но не всегда.

### ПСЫ ВОЙНЫ

Итак, в зависимости от миссии, в ваше распоряжение поступает несколько командос, часть функций у них общая (можно выбрать группу командос и приказывать им что-то сделать), а индивидуальные возможности каждого из них описаны ниже. К общим функциям относятся: стрельба из пистолета, возможность заходить в здания и садиться в средства передвижения. Далее у каждого есть персональное холодное оружие, свое специализированное оружие и свое приманивающее оружие.

### ЗЕЛЕНЫЙ БЕРЕТ

Это самый быстрый и самый часто используемый солдат. Помимо пистолета у него есть специальная передающая устройство-манок, которым можно заманивать немцев в ловушку и набрасываться сзади (достаточно установить радиопередающий манок, отбежать в сторону и затем включить его пиктограммой на рюкзаке). Манок многообразный — потом его можно снова взять. Кроме того, берет может закапываться в снег или грязь (пиктограмма саперной лопатки) и поджидать часового, потихоньку обматывая. Раскапываться можно правым щелчком на силуэте солдата.

Берет может преодолевать стены (курсор меняется на кирку), причем, на стену понадобится как залезать, так и аккуратно слезать. Есть миссия, когда только берет может забраться на стену немецкого форта и сбросить оттуда лестницу для остальных командос. Эта его возможность исключительно ценна, впрочем, как и другая — перетаскивание различных предметов. Например, он может переносить бочки с горючим и трупы часовых. Холодным оружием берету служит армейский нож «прощай, часовой».

### СНАЙПЕР

У этого солдата есть бесшумная винтовка с оптическим прицелом. На карте прицел появляется в виде лулы. Если цель может быть поражена, то прицел будет выглядеть просто как лула, если же нет — прицел становится кроваво красным. У снайпера есть всего шесть патронов к своей чудесной винтовке, так что используйте его только в случаях крайней необходимости (хотя, частично запас патронов можно пополнить прямо на миссии).

Кроме этого, у снайпера есть пистолет и капкан. Капкан можно ставить, например, в темных местах, когда гарантировано известно, что немцы пройдут этой дорогой. Капкан уничтожает одного человека за раз и является многозарядным. Его можно снова подобрать после использования. Снайпер в основном нужен для того, чтобы снять далеко стоящих часовых, к которым трудно подойти на близкое расстояние. Таким образом он расчищает путь для остальных командос.



# МОРСКОЙ ПЕХОТИНЕЦ

Если уж зашло дело о воде — без морпеха вам не обойтись. Мины на себе он перетаскивать не может, так что наиболее предпочтительный вариант его использования — переправа остальных членов группы. В арсенале у морпеха имеются акваланг и надувная лодка, с которой он бежит гораздо медленнее остальных (ее легко выбросить). При желании лодку можно надуть и на земле и даже сесть в нее, но вот куда поплыть при этом не удастся. Правильнее будет зайти на мелководье (прозрачный бережок) лицом к воде и нажать на пиктограмму лодки — она надуется и в нее можно будет сесть (помещаются трое, включая морпеха). Грести умеет только морской пехотинец, что довольно странно, впрочем, не так уж страшно.

Не всегда лодка имеется у морпеха с самого начала — иногда ее нужно отбить у фашистов (как правило, охраняется она плохо). Лодку можно повредить выстрелами — так что не стоит попадать под обстрел.

Из оружия у морпеха есть гарпун (аналог ножа, действует только с максимально близкого расстояния) и пистолет. Акваланг появляется автоматически, когда морпех заходит на мелководье.

# ШОФЕР

Один из наиболее ценных ваших солдат. Умеет обращаться с любыми наземными транспортными средствами (стрельба из танка осуществляется с нажатой **Ctrl**), может перевозить остальных командос на грузовике. Из оружия имеет полноценный немецкий автомат и пистолет и, если умело использовать фактор внезапности, то и с пятерыми справится одной очередью. У автомата количество патронов не ограничено, так что пользуйтесь на здоровье. Когда шофер ведет машину, он не может отстреливаться, а часовые видят его за версту — имейте это ввиду, когда садитесь в грузовик.

# МИНЕР

Минер, кроме пистолета, имеет в своем арсенале гранаты, часовые мины и управляемые динамитные шашки. Гранаты, например, можно использовать против пехоты или танков, а мины — против зданий и сооружений. Часовые мины взрываются сами по себе через некоторое время, достаточно для того, чтобы минер отбежал. Управляемые мины взрываются по сигналу минера, когда в этом появится необходимость. Многие приспособы у него в самом начале нет — их скидывают с парашютом. Задача остальных — расчистить минеру путь до парашюта. Кроме того, у минера есть щипцы, которыми он перекусывает ограждения из проволоки, но при этом ограждение должно быть обесточено.

# ПРОХОЖДЕНИЕ

## MISSION 1: BAPTISM OF FIRE

У вас в распоряжении зеленый берет, шофер и морпех. Необходимо взорвать **Relay Station** — что-то вроде немецкого передатчика. Ваши командос рассредоточены в разных местах карты. С какого из них начинать — все равно.

Морпехом подкрадитесь сзади к патрулирующему немцу и расстреляйте его из пистолета. Лодку на берегу охраняет часовая. Другой, с ружьем, ходит по берегу — дождитесь, когда он пойдет вверх от вас. Подбегите к неподвижному часовому сзади, очень близко, и расстреляйте его гарпуном — иначе вас заметит патрульный с ружьем. Затем бегите обратно за камень и ложитесь. Часовой с ружьем развернется, увидит труп товарища, крикнет «Аларм!» и успокоится. Когда он снова пойдет вверх, подбегите сзади и расстреляйте из пистолета.

Зеленым беретом бегите налево, туда, где на снегу виднеются следы патрульного с ружьем, и зарывайтесь в снег, пока часовая идет к баррикаде. Он снова вернется, постоит над вами на снегу (не высовывайтесь — пока выхватите оружие, он успеет сделать пару выстрелов). Дождитесь, когда он снова пойдет обратно, вылезайте и стреляйте ему в спину из пистолета. Затем ползите к баррикаде и прячьтесь под левой стеной — иначе за ежами вас увидят автоматчики, охраняющие грузовик. То же самое произойдет, если вы попытаетесь перелезть сейчас через ограду и обезвредить часового с ружьем.

Когда автоматчики пойдут к зданию, бегите шофером к грузовику и прячьтесь за ним (ложитесь). Когда они снова подойдут, расстреляйте их из автомата и снова ложитесь за грузовиком. Спрячьтесь часовая с ружьем у дома и станет внимательно осматривать территорию. Подождите, пока он успокоится и вернется на свой пост. Беретом перелезайте через ограду и ножичком закалывайте немца с ружьем.

Морпехом берите лодку на берегу и плывите к двум другим командос. Перевозите их на большой остров и высаживайте на берег внизу, где нет часовых. Бегите к зданию и осматривайтесь. Спрячьтесь втроем за стеной. Вверху увидите немца за крупнокалиберным пулеметом; передатчик охраняется тремя фашистами с автоматами — они ходят по кругу.

Беретом ползите к немцу за пулеметом, пока трое часовых далеко. Зарежьте его ножом и быстро уползайте обратно за угол дома, к своим, намеренно оставляя на снегу явные следы. Трое немцев увидят следы и побегут к углу дома — тут-то их и будет поджидать шофер с автоматом. Дальше можно уничтожить еще двоих охранников в правой части острова или сразу подтащить беретом бочки с горючим к передатчику и взорвать его (я подтащил три бочки — часовая не реагирует).

## MISSION 2: QUIET BLOW-UP

Вас пятеро. Вам нужно пробраться на

## MISSION 1: BAPTISM OF FIRE



## MISSION 2: QUIET BLOW-UP



базу и взорвать здание, похожее на резервуар с горючим или какой-то завод. В зданиях с флагами есть немцы. Если вас обнаруживают — это вызывает тревогу и появление автоматчиков из бужи с флагом, так что лучше не дать им этого сделать.

Беретом постреляйте в воздух, когда средний часовая будет поблизости —



он прибежит на выстрелы и как раз наткнется на берега, который спрятался за забором и подкидывает его. На выстрелы сбегутся еще двое охранников — убейте и их, как только они попадут в зону поражения.

Подождите, пока патрульный катер не проплывет по реке (шум мотора), и бегите к воде. Переплывите реку с аквалангом, встаньте под стеной и убейте часового на ней. Берегитесь охранника с ружьем справа (он далеко видит) и катера (с него тоже могут вас заметить на берегу). Переплывайте реку с аквалангом обратно, надувайте лодку и перевозите снайпера и берега, а во второй заход — минера и шофера. Чтобы быстро залезть/вылезти из лодки, выберите группу командос и щелкните на лодке. Вылезти — щелкните по очереди на фото каждого из командос на рюкзаке в правой части экрана. Сразу же вылезайте из лодки, берите ее и ложитесь. Все время следите за тем, чтобы вас не заметил охранник с ружьем справа и поблизости не было катера — иначе будет жуткая пальба.

Беретом залезайте на стену и спускайте

остаться в живых. Прибежит часовой, который прогуливался с ружьем за воротами — убейте и его. Снова в избушку и отсиживайтесь. Прибежит еще немец, побегают вокруг и уйдут патрулировать за воротами. Вылезайте из избушки и впятером садитесь в грузовик. Разгонитесь и пробейте шлагбаум — при этом грузовик на секунду остановится (этого может быть достаточно, чтобы вас засекли немцы, поэтому можно пробить шлагбаум и отехать обратно, снова выжидая удобного момента, но уже с чистой дорогой). Две группы немцев по 5 человек патрулируют за воротами. Вы должны проскочить, пока они на достаточном расстоянии от вас, иначе они расстреляют грузовик.

Если одного из ваших людей схватят и посадят за решетку в какой-нибудь из домиков по периметру базы, остальные смогут освободить его позже.

### MISSION 3: REVERSE ENGINEERING

Вас четверо, есть шпион. Надо взорвать электростанцию, затем придет грузо-

и пошел к палаткам. За палаткой спрячьтесь и «немножко зарежьте» его без звука на обратном пути. Теперь переплывайте с аквалангом на соседний берег уже внутри базы и, пока охранник, разгуливающий вдоль стены, идет по направлению от реки, вылезайте и бейте гарпуном ближнего охранника, а затем быстро бегите ко второму и прикончите его, пока тот не развернулся и не поднял тревогу. Ложитесь и ползком к реке — вас может заметить охранник в дальнем правом углу. Плывите и вылезайте из воды за катушками у другой стены базы. Бегите вдоль стены до угла и порешите охранника, охраняющего одежду. Затем — охранника с ружьем рядом. Наконец, сбегайте к реке — там у дома стоит последний охранник и курит табак. Убейте и его. Сплавайте за шпионом и привезите его на лодке. Шпионом возьмите одежду и садитесь в лодку. На обратном пути подберите берега и возвращайтесь в исходную точку, к четвертому командос. Теперь можно шпионом пересекать плотину — немцы его примут за своего.

Шпионом идите на базу, огражденную

#### ШПИОН

Это, пожалуй, самый легко вооруженный из ваших солдат. У него всего-то есть пистолет и шприц с ядом. Но ему нет цены, когда он переодет в форму немецкого офицера. Изначально формы нет — надо просто внимательно изучить карту и найти у немцев нечто, похожее на деревянную панель с гвоздиками для одежды под открытым небом. Шпион может взять одежду и переодеться офицером (появляется погон на рюкзаке) — при этом он станет «своим» для окружающих немцев и даже сможет болтать с ними на своем ломаном немецком, с трудом скрывая тексасское произношение. Подобными «беседами» шпион отвлекает отдельных патрульных и даже небольшие отряды, которыми командует немецкий офицер. Под «отвлекать» подразумевается возможность управлять зоной видимости конкретного немца все время, пока он разговаривает со шпионом (для этого надо нажать на погон и указать на немца — они начнут разговаривать). Попытка пойти куда-либо или повторное нажатие на погон прекращает отвлекающий разговор, и немец немедленно возвращается к своим обязанностям. Часовой всегда будет поворачиваться к вам лицом, что позволит другим командос тихо действовать за его спиной. До того как шпион наденет немецкую одежду, он является самым слабым из командос, но может выполнять общие функции всех остальных. Как только шпион становится немецким офицером, некоторые функции им утрачиваются, например, он не сможет ползать. Еще одной немаловажной функцией шпиона является возможность лечить других командос с помощью аптечки.

#### MISSION 3: REVERSE ENGINEERING



лестницу, затем сразу ложитесь. Поднимитесь снайпером по лестнице и тоже ложитесь. «Снимите» снайпером часового в центре. Подкрадитесь беретом к часовому у ворот — и ножичком его. А тело отнесите куда-нибудь подальше от прогуливающегося за воротами охранника с ружьем. Затем перетащите 4 бочки к входу в домик со свастикой. Когда оттуда выбегут немцы, они станут прогуливаться по пятачку. Бочки нужны, чтобы этих пятерых с помпой отправить к праотцам.

Затем все командос прячутся в угловой избушке (левая), а минер закладывает две часовые мины у стен завода и тоже бежит в избушку.

Фашисты переполошатся, но никого не найдут (в домиках они смотреть не умеют). Когда все успокоится, по пятачку станут прогуливаться только пятеро немцев. Они будут проходить мимо бочек — выскочите одновременно четвером или впятером и скажите им «Сыр» (выстрелом в бочку взорвите всех). Остальных, которые выбегут, добейте.

При этом ВСЕ ваши командос должны

вик в левом верхнем углу (северо-запад) карты. Не поднимайте тревогу — из домов повыбегают автоматчики.

Втроем (без шпиона) перестреляйте в спину троих патрульных немцев. Ползите беретом по самому верху карты до плотины (так его не заметит курящий с ружьем). Теперь подползите на безопасное расстояние ко второму немцу у плотины на этом же берегу и пристрелите его несколькими выстрелами. Снова сразу ложитесь, подползайте сзади к первому немцу — и ножичком его в спину. Ниже, ближе к реке, тоже ножичком, уложите еще одного немца с ружьем. Бегите шпионом и морпехом к этому месту.

Плывите вниз с аквалангом, до конца реки, где на берегу лежит лодка. Вылезайте на берег и гарпуном убейте охранника. Берите лодку, возвращайтесь за беретом и перевозите его на ближний берег, внешний по отношению к стенам базы (при этом второй патрульный должен идти от вас, а не к вам, чтобы не заметить высадку). Сдуйте лодку и займите позицию «лежа». Беретом устранили охранника и бегите за вторым патрульным, который завернул за угол

сеткой под напряжением, и отвлеките охранника, который стоит примерно в ее центре и смотрит на берег. По берегу ходят двое часовых и они находятся в поле видимости этого охранника. Их вполне можно незаметно убрать по одному, но охранника на базе при этом надо отвлекать — иначе он поднимет тревогу. Пока шпион разговаривает с охранником на базе, вылезайте морпехом на берег базы и снимайте первого часового, пока второй идет в противоположном от вас направлении. Затем быстро залезайте в воду и плывите ко второму часовому. Когда он развернется и пойдет в обратную сторону, быстро вылезайте и режьте его со спины гарпуном (это надо сделать до того, как он обнаружит труп своего коллеги). Когда дело сделано, остается переправить остальных командос на лодке и перенести трупы охранников в безопасное место, чтобы они не попали в зону видимости охранника, отвлекаемого шпионом, когда он снова развернется.





**MISSION 4: RESTORE PRIDE**

Шпионом отключите ток, подведенный к ограждению базы. Это делается на распределительном щите в ее центре. Теперь минер может перерезать прутья ограждения, проникнуть на базу и украсть несколько мотков взрывчатки. Один заряд можно использовать, чтобы взорвать дот на берегу, второй — чтобы взорвать ключевое здание в центре базы. Как только оно будет взорвано, туда сбегутся все часовые, а вам останется только с боями прорываться на северо-запад, куда за вами придет грузовик.

Теперь, когда основные элементы тактики миссии были подробно описаны, остановимся лишь на ключевых задачах последующих уровней.

шить, либо заблокировать, используя грузовик, который курсирует между железной дорогой и штабом. Это нужно, чтобы поменьше немцев понаехало после взрыва. Минером заложите взрывчатку у здания штаба, взрывайте

гой, либо карабкаясь по скале в правой нижней части. Однако, в нижней части карты есть минные поля — изучите следы патруля и идите баретом след-в-след, никуда не сворачивая. Когда патруль развернется, всегда можно захо-



**MISSION 6: MENACE OF THE LEOPOLD**

**MISSION 4:  
RESTORE PRIDE**

и угнывайте, воспользовавшись катером на пристани.

**MISSION 5: BLIND JUSTICE**

Шпионом украдите одежду и переоденьтесь немецким офицером. Вам нужно взорвать радар на холме. Туда можно добраться либо канатной доро-



паться в снег. Для того чтобы сесть в кабинку канатной дороги, нужно отвлечь охрану северного поста — это можно сделать телефонным звонком с южного поста. Вражеский барак сверху лучше уничтожить. Когда поднимитесь на холм, взрывайте радар. Отход осуществляется на припаркованном у антенны автомобиле (гибрид самолета и вертолета).

**MISSION 6:  
MENACE OF THE  
LEOPOLD**

В этой миссии вам нужно взорвать гигантскую гаубицу-бронепоезд Леопольд. Танк на юго-западе можно взорвать не опасаясь, что это привлечет внимание немцев в бараках. Как только гаубица будет уничтожена, за вами придет грузовик на северо-востоке.



**MISSION 5: BLIND JUSTICE**



Снимите часовых на берегу, но не дайте моторизованной БРДМ добраться до лагеря и поднять тревогу. Найдите парашют и возьмите оттуда все припасы (каждому командос — свое). Арку — вход в немецкий штаб — можно либо разру-

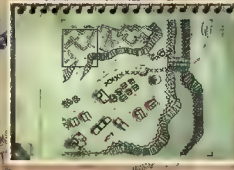


**MISSION 7: CHASE OF THE WOLFS****MISSION 7:  
CHASE OF THE WOLFS**

Теперь вам предписано уничтожить доки с подводными лодками. Найдите взрывчатку у парашюта, заложите ее в верхней части корпуса лодок, поближе к торпедам, чтобы взорвать их полностью. Здесь вам придется захватить танк SDKF2. Затем отходите в правую часть карты, к деревне, берите рыбацкий баркас и плывите к красному бую на юго-востоке.

**MISSION 8:  
PYROTECHNICS**

В этой миссии нужно взорвать все, что имеет отношение к горючему: бочки, хранилища и большой резервуар, похожий на водонапорную башню, впрочем, название миссии иного и не предполагает. После этого за вами придет джип с северо-востока (дорога справа), но если не убрать пару стационарных пулеметов, нацеленных в этом направлении, и пушечку (можно взорвать бочкой), то джип до вас не доедет. Разрешается прятаться в домах от докучающих немцев после каждого взрыва.

**MISSION 8: PYROTECHNICS****MISSION 9:  
A COURTESY CALL**

Ваша задача — уничтожить как можно больше зданий на базе, не потревожив немецкие танки Пантера, Антенну, Центр коммуникаций, Бункер, Склад оружия и Штаб. Как только все перечисленное взлетит на воздух, за вами придет грузовик по дороге на юго-запад.

**MISSION 9: A COURTESY CALL****MISSION 10:  
OPERATION ICARUS**

Здесь вам надо освободить пилота и взорвать склад с боеприпасами неподалеку. Можно использовать танк, но действуйте осторожнее — лишь один из них не занят немцами. Затем нужно добраться до полевого аэродрома, уничтожить вражеские истребители и улететь на стареньком B52.

**MISSION 10: OPERATION ICARUS**



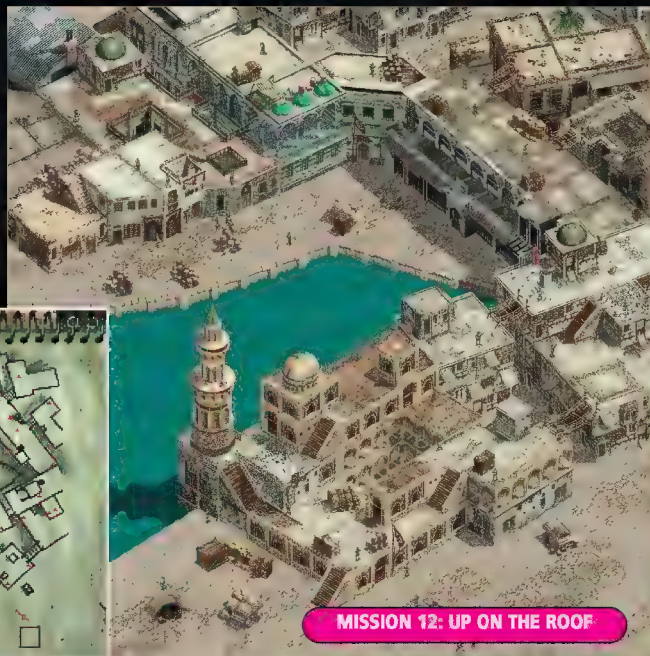
**MISSION 11: IN THE SOUP****MISSION 11:  
IN THE SOUP**

Основная задача на этом этапе — уничтожить нефтяные вышки. Первоначально для снятия основного числа часовых действуйте по привычной схеме двумя командами — беретом и шпионом. Они великолепно справятся со всеми одиночными патрулями. Патруль, состоящий из немецкого офицера и двух рядовых, можно снять гранатой (она в дальнейшем не пригодится, а время сэкономит), а можно и капканом, но тогда придется повозиться. Далее прорывайтесь к нефтяным вышкам, «минируйте» их бочками и метким выстрелом внесите небольшое разнообразие в неторопливую нефтедобычу. После чего садитесь в броневик и сматывайтесь из пекла событий.

**MISSION 12:  
UP ON THE ROOF**

Опять освобождение пленного. Действуйте шпионом, он «вынесет» своим шпириком кучу солдат. Иногда, впрочем, можно и подзвать на помощь берета, но действуйте аккуратно — патрульных очень много.

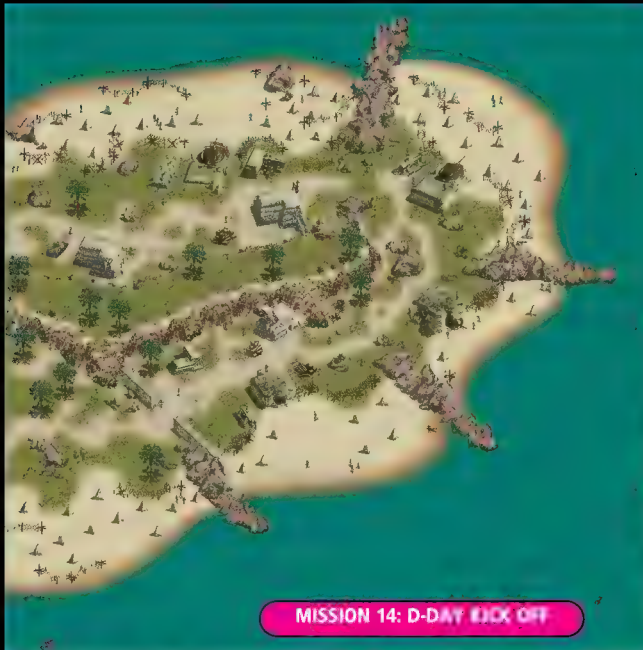
Не жалейте патронов снайпера на патрули немцев (по три человека). Так же пригодится автоматчик; не лишней будет и стрельба из всех стволов. После высвобождения пленного отправляйтесь к машине, предварительно сняв патруль из пяти человек.

**MISSION 12: UP ON THE ROOF****MISSION 13:  
DAVID AND GOLIATH**

Необходимо уничтожить резервуары с горючим и запустить торпеду в суперкорабль вермахта. Действуйте в основном беретом и морпехом — сладкая парочка уложит большую часть патруля. Минер должен установить взрывчатку, а снайпер — отстреливать патрули. Офицеров снимайте ножом, чтобы не поднимать лишнего шума, еще успеете его поднять. После того, как минер выполнит свою работу, за дело должен взяться морпех, которому необходимо выпустить торпеду по кораблю.

**MISSION 13: DAVID AND GOLIATH**

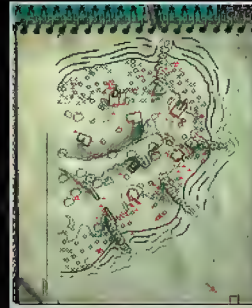




MISSION 14: D-DAY KICK OFF

**MISSION 14:  
D-DAY KICK OFF**

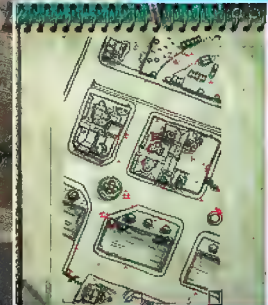
Необходимо разнести орудия, которых аж четыре штуки. Сложная миссия, которая частенько требует не столько красивого решения, сколько слаженных и точных действий. Патрули уничтожайте с помощью ножа берета, капкана минера и гарпуна морпеха. Главное, действовать быстро, но аккуратно. Лучше всего, если вы уберете сначала всех часовых и патрульных, и только после этого перейдете к уничтожению орудий.

**MISSION 15: THE END  
OF THE BUTCHER**

Необходимо прикончить маниакального немецкого генерала (до его эвакуации), по приказам которого были зверски убиты тысячи участников французского Сопротивления. Действуйте шпионом (он первоначально без формы, поэтому будьте крайне осторожны) и изредка морпехом, а патрули снайпера поберегите для генерала и его личной охраны. Увы, на этой миссии отсутствует берет, и его нехватка порой весьма сильно ощущается. Патруль можно поймать на дешевый трюк с автомобилем (а заодно и подорвать штаб) — отвлекаем старшего офицера шпионом (он должен к тому времени уже раздобыть форму), а водителем тем временем подгоняем автомобиль. Главное, не потеряйте шпиона, взрыв будет нешуточный. Эвакуация производится в правом верхнем углу карты.



MISSION 15: THE END OF THE BUTCHER

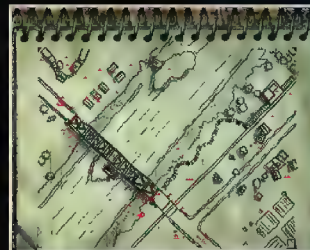


MISSION 16: STOP WILDFIRE

**MISSION 16:  
STOP WILDFIRE**

Основная задача — ликвидировать четырех минеров, которые держат руки на кнопках детонатора. Если они успеют осуществить взрыв, миссия счи-

тается проваленной. Миссия не из легких, так как действовать вы будете лишь тремя командос. На начальном этапе главное — как можно скорее добыть форму для шпиона. Некоторых противников можно, не гнушаясь, убивать с трех стволов, но не переусердствуйте, от подобных выстрелов слишком мно-



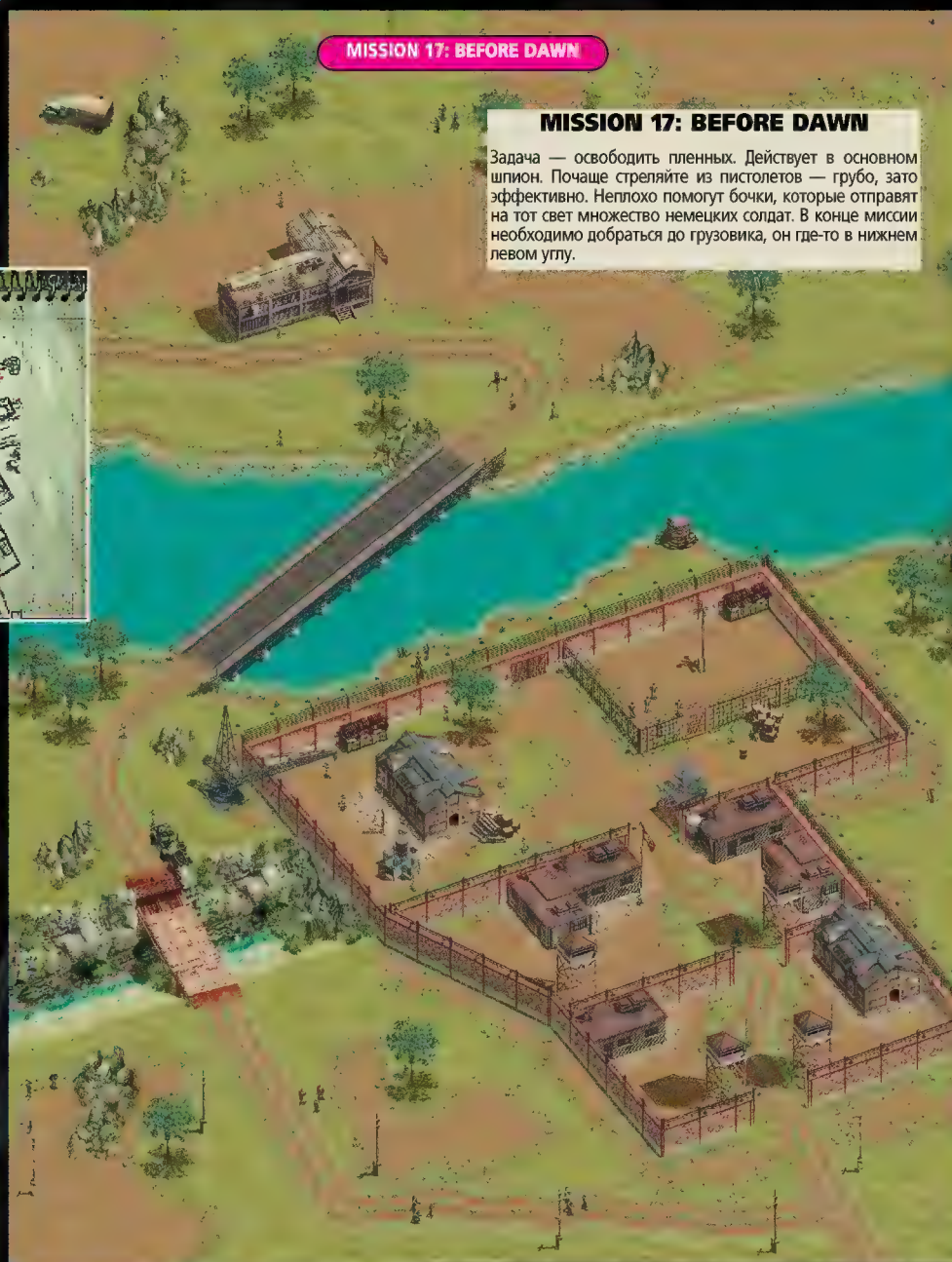
го шума. Уничтожить минеров, которые, кстати, даже не вооружены, необходимо всей троицей — морпех берет на себя двоих, а оставшихся поровну делят между собой шпион и снайпер. Хотя, вероятно, возможны и другие варианты. Отбитие — на грузовичке.



**MISSION 17: BEFORE DAWN**

**MISSION 17: BEFORE DAWN**

Задача — освободить пленных. Действует в основном шпион. Почаще стреляйте из пистолетов — грубо, зато эффективно. Неплохо помогут бочки, которые отправят на тот свет множество немецких солдат. В конце миссии необходимо добраться до грузовика, он где-то в нижнем левом углу.



**MISSION 18: THE FORCE OF CIRCUMSTANCE**

Необходимо подорвать мост. По идее, необходимо от миссии к миссии дей-

ствовать все более красиво, я же предлагаю действовать более нагло. Не слишком уж страшитесь патруля и сирен — палите в несколько стволов и не думайте ни о чем. Обязательно доברי-

тесь до танка. С его помощью уничтожьте ключевые силы противника (особенно обратите внимание на ДОТ и усиленные патрули). Минером взрывайте мост и с боями уходите на грузовике.

**MISSION 18: THE FORCE OF CIRCUMSTANCE**





**MISSION 19: FRUSTRATE RETALIATION****MISSION 19: FRUSTRATE RETALIATION**

Уничтожить три ракеты. Уничтожаем

весь близлежащий патруль «ловлей на живца». Стреляйте из всех стволов, не бойтесь надеть шума. Потихоньку пробираемся к ракетам, используя для

прикрытия ящики с углем. Ракеты вполне можно взорвать с помощью бочек с горючим. Уходим по воде.

**MISSION 20: OPERATION VALHALLA****MISSION 20: OPERATION VALHALLA**

Формально нужно уничтожить штаб и ракеты, но реально... Реально придется по большей части перезагружаться.

Последняя миссия действительно сложна и требует предельной концентрации. Действуйте в меру грубо, но явно провоцировать силы вермахта не рекомендую, лучше всего отстреливать со всех стволов только те патрули, что будут в самом начале миссии. Не жалейте

патронов, хотя и жалеть-то по большому счету нечего — у снайпера их всего четыре. Максимально используйте каждого из командос для расчистки территории. Ближе к финалу закладывайте минером взрывчатку и... зер гуд!

**СИ**



**Если вам**

- А что нужно делать в этой игре?
- В ней нужно жить!

**Когда ты еще козявка, не наезжай ни на кого, в особенности на тех, кто тебя может легко донать и наподдать! Да и вообще старайся не выделяться!**

не нравятся игры, единственным занятием в которых является беспорядочная стрельба, если вы не понимаете создателей, в играх которых один человек может уничтожить отлично укрепленную военную базу с тысячами обитателей, но, несмотря на это, вы любите высокую скорость и мощное вооружение, то эта игра для вас. Итак, на повестке дня игра Калининградской компании К-Д Лаб. **ВАНГЕРЫ**.

Данная игра представляет собой удачный симбиоз трех жанров: Action, Quest и RPG. Сами авторы называют подобное сочетание Exploring, ратуя за развитие этого редкого игрового направления. Посудите сами: сильно военизированный автосимулятор с видом сверху с возможностью абсолютной свободы действий и перемещения по мирам, а также торговлей с их обитателями плюс к этому возможность развития своего героя по нескольким параметрам, сильно влияющая на продолжение игры. Лично я такое сочетание вижу впервые.

Также определенной группе игроков понравится, что в игре очень силен элемент реализма. Впрочем, другой группе игроков это может абсолютно не понравиться, но и тем не менее:

Во-первых, очень правдоподобно прописано поведение мехоса на дороге. Каждый мехос имеет свои параметры подвески и двигателя, а, значит, и ездит по-своему (динамика разгона, поведение на дороге и бездорожье). К этому также добавляется учет веса вооружения и расположения оного на мехосе. Так, тяжелая пушка, поставленная на крышу Железной Тени, превращает ее на поворотах в некое подобие ваньки-встаньки. Кстати, все объекты в игре трехмерны и различны по внешнему виду, а, значит, вы всегда будете знать, кто и с каким вооружением на вас едет. Причем вид навесного оружия подобран таким образом, что перепутать даже самое похожее (махотин и горб) просто невозможно. То же самое можно сказать и о различных предметах, лежащих на поверхности.

Во-вторых, любой вангер, управляемый компьютером, имеет такой же ограниченный запас вооружения, как и вы, и можно быть уверенным, что если на его мехосе висит обычный Горб генератор, то максимальное число выстрелов с его стороны будет равно пятидесяти. С другой стороны, надо понимать, что посланный за вами вдогонку киллер ничего, кроме вооружения, на борту может и не иметь. А, значит, количество зарядов в его мехосе может возрасти в несколько раз!

Заканчивая обсуждение реализма, надо обратить внимание на то, что и обитатели эскейвов ведут себя в полном соответствии с реальной жизнью. Для начала надо твердо уяснить себе, что на этот раз вы не единственный спаситель всего живого, а всего лишь один из многих соискателей на эту подчас «почетную» должность. А, значит, для того, чтобы вас заметили, придется потеть. Выполнение табурасков, участие в ритуальных гонках и многое другое — вот, что поможет вам подняться вверх по запутанной иерархической лестнице Цепи миров.

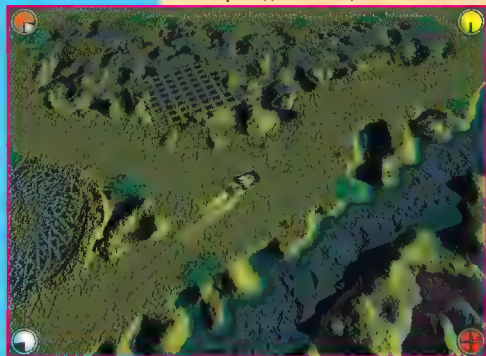
**Валютно-бибовая система или «Давить!»**

Любой человек, мало-мальски разбирающийся в экономике, будет поражен, услышав о денежной системе в Вангерах! Дело в том, что местная ва-

люта, жуки-бибы (прошу обратить внимание, что не бибины!), ползает по поверхности миров, нарушая все устои экономической науки. Так вот, эти жуки мило хрустят, раздавливаемые колесами мехоса, и при этом добавляют немного денег в вашу копилку. Правда, охотой на бибов заработать на что-нибудь стоящее практически невозможно, но все же — это неплохая прибавка к пенсии.

Бибы бывают трех, хотя нет, даже четырех, видов: обычные бибы — за них в вашу копилку прибавится по одной условной единице (которая называется также биб) за каждого задавленного;

коричневые — за них дадут уже по 10 единиц; золотые бибы — элита, за них вам набавят по 100 у. е. за штуку! Если вы едете по миру и вдруг увидите вдруг золотого биба, немедленно бросайтесь на него — сто денежных единиц у вас уже в кармане (не путать с настоящим Карманом). Иногда за одну поездку от Подиша к Инкубатору можно заработать тысячу-две бибов, что в начале игры очень даже неплохо. Да, чуть было не забыл про четвертый вид — это перегретые красные бибы, что иногда выпадают из проезжающих мимо мехосов, но подробнее о них чуть позже... в главе оружие.



**Газ в пол!  
Лечу-у... а куда,  
не знаю...**

Как вы уже знаете, в игре принимают участие вангеры трех различных биосов (теперь уже точно знаете). И их различия заключаются не только в цвете мехоса, как может показаться на первый взгляд. Каждый из биосов обладает своим, присущим только ему, характером. Так, к примеру, элиподский вангер жаден по натуре, а посему никогда не начинайте собирать предметы с поверхности в пределах его видимости — бой неизбежен. С другой стороны, бибураты — вояки до мозга костей. И искать логику в их действиях очень легко: «Всяк, кто едет мимо меня — враг мой!» — вот примерный вариант их стиля поведения. И, наконец, цыксы. Эти бедные создания были от природы наделены совсем уж странными мозгами с абсолютно искрив-

ленной логикой. Пример. Едете вы спокойно, никого не трогаете и тут вдруг за вами увязывается вангер от цыксов. Едет тихо, мирно и, в принципе, не мешает, но как только вы попытаетесь начать от него отрываться — весь его боекомплект в мгновение ока окажется в борту вашего мехоса.

Но если и есть то, что объединяет всех вангеров вне зависимости от расовой принадлежности, так это их поведение во время боя. И здесь AI проявляет себя во всей красе.

Во-первых, никто просто так не ползет на вас в лоб (ну, за исключением бибуратов). Противник будет всегда пытаться выйти из зоны обстрела, дабы обойти сзади и начать приятный для всех, конечно же, кроме вас, про-

цесс вашего уничтожения без всякого риска своему существованию.

Во-вторых, они не будут пытаться до последнего момента своей жизни убить вас (опять же за исключением бибуратов). Как только вангер почувствует, что его мехосу грозит реальная опасность уничтожения, то в следующий момент вам останется только наблюдать его заднюю часть, на полной скорости уходящую в сторону ближайшей ремонт-станции. При этом он будет продолжать усиленно отстреливаться из кормовых орудий типа бибанозы. Однако не стоит считать, что он про вас забудет. Как бы ни так. Как только броня будет восстановлена, он тут же снова бросится на поиски врага, заехав по пути на подзарядку оружия.

**Оружие и приспособления**

Кстати, об оружии.

Оружие в игре бывает наступательное (основная часть), оборонительное (одна штука), терминаторы (две штуки) да есть еще и специальное. Однако все по порядку.

**Махотин.** Существует в двух видах: маленький и большой. Урон 5/10 ед. Боекомплект 50/100 зарядов. Самое слабое вооружение. Обладает только одним огромным преимуществом — можно зарядить в каждой луже. Главное: окунуться в оную с головой. К на-

личию вектора равнодушен.

**Горб генератор.** Также есть маленький и большой. Урон 13/26 ед. Боекомплект 50/100 зарядов. Заряжается либо на специальных горб-станциях, либо, в некоторых случаях, на сломанных станциях. Может работать совместно с

**В начале игры не приближайся к бибуратским вангерам (на оранжевых мехосах) — они очень агрессивные!**



Вектором. В отличие от Спитл системы стреляет непосредственно во врага.

**Спитл система.** Одно- и трехствольная. Урон 30/60 ед. Боекомплект ограничен вместимостью трюма мехоса. Стреляет ракетами (Пупки либо Окорка), которые надо покупать в магазине. Возможно использование совместно с Вектором, однако если для Пупков это актуально, то Окорка самонаводящиеся от природы.

**Кратест мортира.** Урон 200 ед. Боекомплект также ограничен вместимостью трюма мехоса. Стреляет снарядами типа «Болтун». Использование Вектора не влияет на стрельбу — летит всегда прямо, недалеко и очень медленно.

**Биббанозная блокада.** Урон 5 ед. Боекомплект ограничен количеством бибов (тех, что деньги). Стреляет ими

же (те самые - перегретье). Единственный тип вооружения, стреляющий назад без использования Вектора. Хотя урон от попадания невелик, но отбрасывает ох как далеко.

**Терминатор «Выползок».** Урон 10 ед. Предназначен для установки в отдельный слот (одна коричневая «сота»). При выстреле - зарывается под землю и ползет в сторону противника.

**Терминатор «Овод».** Урон 15 ед. Вставляется аналогично предыдущему. При выстреле из мехоса вырывается рой. Нападает на все пролетающие или высоко едущие объекты.

**Вектор.** Приспособление, позволяющее наводить некоторые типы оружия на цель. При этом выделенный объект заключается в светящийся круг.

**Кротриг.** Если вам надо побывать под землей, то купите кротриг. Куча бибов

из закрытых секреток и море удовольствия от вида бесплодных попыток очередного киллера добраться до вас обеспечены. Единственный повод для беспокойства — терминаторы типа «Выползок».

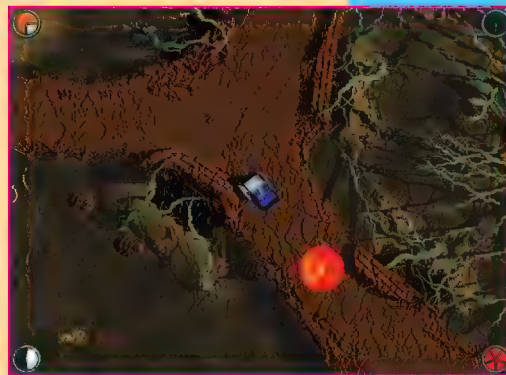
**Коптериг.** Устройство для полета. Как и все прочие риги, имеет особенность разряжаться в самый неподходящий момент. Так что имеет смысл постоянно следить за указателем справа наверху экрана. И при уменьшении желтой части до четверти круга — мчаться в сторону ближайшей риг-станции.

**Каттериг.** Устройство для плавания. В остальном аналогично коптеригу.

**Глюк.** Хреновина, предназначенная для частичной автоматической починки вашего мехоса. Незаменима для «разборки», которая слегка затянулась.

**Неумелому вангеру лучше не ездить в воду — у тонешь! Да и вообще держись дорог, козявка!**

Действие артефактов или «Лучше быть здоровым и богатым, чем бедным и больным»



Выстрел из кратест мортиры

Вход в ВигБу

На секретных мирах и в тайниках четвертого уровня (что это такое, расскажем ниже) можно найти уникальные и очень ценные артефакты, обладающие специальными возможностями. Некоторые из этих «юников» просто необходимы для успешного завершения игры, а остальные способны сильно облегчить вашу далеко не легкую жизнь на просторах Униванга. Эти артефакты распределяются случайным образом в начале игры, и поэтому невозможно заранее предугадать, где какой из них будет находиться на этот раз. Точно известно лишь одно: четыре из них раскиданы по секретным мирам, а один — в тайнике.

Далее приведем перечень всех артефактов в игре и их функций.

**Механический Мессия.** Основное его предназначение — переводчик; именно он поможет вам понять язык обитателей загадочного Трилла. Но есть еще масса других полезных функций: Мессия может создавать вокруг вашего мехоса смертельное кольцо огня, только будьте осторожней, этот огонь действует и на вас! Можно еще трансформироваться в биба и забираться в любую щель или прятаться таким образом от охотников за вашим скальпом. С помощью Механического Мессии можно становиться невидимым, вначале это немного неудобно, но если привыкнуть, то можно будет

избегать многих опасностей. Мессия еще умеет отлично пускать волну, сшибающую оружие со всех в округе. Наконец, есть функция Счастливчик, но ее попробуйте сами.

**Начертатель.** Главной функцией этого артефакта является предоставление доступа в заблокированный эскейв на Икспло-Спобс. Но, как и Механический Мессия, он обладает множеством «побочных» функций. С помощью Начертателя можно ставить барьер, отражающий любое оружие, можно прятаться глубоко под землю, можно даже уменьшаться до размеров раффы. Есть также функции полета, приманивания бибов и даже временного развоплощения! В отличие от Мессии, имеющего характер скорее агрессивный, Начертатель — это защитный девайс, который поможет пережить массу опасных моментов без единой царапины на броне вашего мехоса.

**Способ 83+.** Эта практически бесценная вещь позволяет вам мгновенно переместиться в любой мир, не используя коридоры и не расходуя при этом заряды Спирали. Способ еще называют портативным Коридором в трюме мехоса — и это верно! Что проще: доехать через 2-3 Коридора до нужного места, а потом еще искать зарядку Спирали или просто парой легких кликов мышкой выбрать в меню

точку назначения и переместиться туда, куда требуется? Также Способ может вытащить вас из некоторых неприятных ситуаций, например, заряды Спирали на нуле, а в том мире, куда вас занесло, нет станции для подзарядки. Способ может спасти и от верной гибели, когда брони уже почти не осталось, да и энергии уже нет, а по вашу душу несет Мамочка с тремя Спитлами.

Есть только одно «НО» у Способа: он доставляет Вас только на те миры, доступ к которым у Вас есть, именно поэтому Способ пока не стал панацеей от всех бед.

**Бут Сектор** позволит вам завести себе несколько мехосов. Делается это так: нажатием пары кнопок в контрольной панели вы переноситесь со всеми денежками из мехоса в ближайший эскейв, где можно прикупить себе еще одну машину. Потом Бут Сектор позволит «прыгать» между созданными парками мехосов, правда, только в пределах одного мира. Но будьте осторожны, переходя из одного мехоса в другой: оставленная без присмотра колымага не сдвинется с места и станет легкой добычей для проезжающих мимо вангеров. Оставлять машину лучше всего в каком-нибудь укромном и тихом местечке, где не часто ступает «нога» ваших коллег-колесников.

**Слушай все, что говорят советники, они тебя умней! И слушайся их, а то накажут!**



**Выполняя задание, не отвлекайся по мелочам — провалишь!**

**Не стреляй по вонючкам, если рядом с ними другие вангеры есть — оскорбятся и изничтожат!**

**Пилот.** Он является именно тем артефактом, который, как уже было сказано, лежит не на секретном мире, а в тайнике. Вот его-то, как раз, находят реже всего! Пилот — это артефакт для

ленивых... Когда вы выбираете цель вашей поездки в его менюшке, то включается AI, и мехос сам едет до места назначения. Тем временем вы можете сходить попить кофе или

просто удобно откинуться в любимом кресле, насвистывая униванговские мотивы! Самое интересное - это включать Пилот во время Элирикции... и смотреть, как AI борется сам с собой :)

## Мехосы

Для начала примем небольшие условные обозначения

1 — слот из 4-х сот бурого цвета. Влезают маленькие махотин и горб.

2 — слот из 6-ти сот бурого цвета для установки одноствольной сплит системы и всего, что меньше.

3 — слот из 7-ми сот бурого цвета. Можно поставить биббаноза, большой махотин и все, что описывалось раньше, кроме, разве что, этой длинной штуковины - Сплит системы.

4 — слот из 11-ти сот бурого цвета. Предназначен для установки трехствольной сплит системы, большого горба и кратест мортиры.

5 — слот из сот желтоватого цвета. Используется для установки всех ригов и вектора.

6 — слот из одной соты бурого цвета для установки терминаторов.

**Кислый Монк** — самый первый ваш мехос. Несмотря на небольшие размеры способен на великие подвиги. Недостатки: нет возможности подключить Вектор и риги, малый объем трюма. Слоты — 1 1 6.

**Пернатый санитар** — очень хороший мехос для большой торговли. Вместительный трюм и неплохая скорость — залог вашего успеха. Недостаток — не совсем устойчив на дороге, дополнительные средства защиты — лезвия, часто могут сыграть плохую службу, воткнувшись во что-нибудь. Слоты — 2 2 5 6.

**Мгновенный** — если вам надо срочно попасть на другой конец мира, то этот мехос для вас. Огромная скорость и отличная устойчивость на дороге — вот его отличительные черты. Единственное, что необходимо помнить — это необходимость избегать столкновений. При лобовой атаке, даже со стороны Железной тени — Мгновенный тут же превращается в кучу горящих, раз-

летающихся во все стороны обломков. Идеальный мехос для сетевой игры «Пассемблос». Слоты — 2 2 5 6.

**Потрошитель** — этот мехос обычно выбирают киллеры, посланные по вашей душе. Это знают все обитатели Униванга. И посему, заведя его, пытаются поскорее убраться с дороги. Единственный недостаток — медленная скорость, которая с лихвой компенсируется неплохими размерами трюма и достаточным количеством слотов. Потрошитель — один из тех мехосов, которые иногда выбирают Киллеры, посланные по Вашу душу. Но, в отличие от более привлекательных для киллеров «Мамочки» и «Клепанного гроба», которые ими наиболее часто выбираются для разделки «подшефных», Потрошитель не имеет слотов под девайсы. Слоты — 1 2 3 5 6.

**Мамочка** — праотец и праматерь всех мехосов. Отлично подходит как для торговли, так и для разбоя. Огромный трюм для первого и приличное вооружение для второго быстро помогут вам перестать испытывать недостаток в бибах. Идеально подходит для перевозки Куклы. Слоты — 2 2 4 5 6.

**Дряхлый Душегуб** — ходят легенды, что этот мехос привезли во вселенную Униванга еще первые софти. И они так хорошо подошли всем искателям приключений, что единственными переделками, коснувшимися их за прошедшие века, было только навешивание дополнительного вооружения и брони. Еще говорят, что на Глорксе в секретных гаражах Бюро сохранился один из первых Душегубов и что его потускневшие от времени борта до сих пор украшает гордая надпись на непонятном языке софти — HAMMER. Слоты 2 3 5 6.

**Железная тень** — очень прочный и быстрый мехос. Недостатки - маленький трюм и излишне мягкая подвеска (см. выше). Слоты — 2 4 5 6.

**Трактор** — отличный выбор для «бодания». Один из самых лучших мехосов для лобовых атак. Но очень медленный. Слоты — 2 4 5 6.

**Арконоид** — мехос, как мехос. Интересна история его появления на свет, в чем вы сможете убедиться, купив лицензионную версию игры и прочитав мануал. Слоты — 2 2 5 6.

**Безумный Коновал** — очень длинный, очень неповоротливый и очень непонятный мехос. Вооружения никакого, трюм маленький. Зачем нужен — не знаю. Радует только маленькая цена (на уровне Кислого Монка) и возможность одновременно перевозить по два нимбоса и флегмы за раз. Слоты — 2 6.

**Пуля** — маленький и практически ничем не примечательный мехос. Довольно быстро ездит и неплохо держит лобовые столкновения. Слоты — 1 2 5 6.

**Клепанный Гроб** — мехос для истинных королей дорог. Пройдет везде и всюду, даже без флегмы. В том числе и по трупам врагов, а их будет немало. Ибо Клепанный Гроб — один из немногих мехосов, идеально подходящих для прогулок за Куклами. Слоты — 2 3 4 5 6.

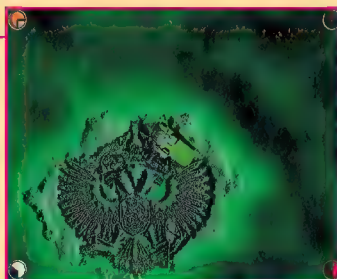
**Прокальватель** — реальный претендент на звание второго (или третьего после Безумного Коновала) мехоса в игре. Довольно вместительный трюм и невысокая цена помогут забыть об отсутствии Вектора. Слоты — 1 2 6.

**Реаниматор** — мехос средней вместительности. Неплохой размер трюма и приличное вооружение позволят вам не уступать дорогу каждому встречному. Слоты — 2 2 5 6.

В заключении нужно пару слов сказать о раффа; это настолько страшные мехосы, что от них убежит любой кролик, даже самый свирепый!

Где-то я это уже видел

Председатель и единственный член Бюро — Буравчик



В Вангерах помимо обыкновенных мехосов есть и уникальные (так называемые юник-мехосы), запчасти к которым нужно собирать по мирам Цепи. Для каждого такого мехоса надо привезти две детали, раздобытые в секретниках. Однако все детали разные и подходят только к конкретному мехосу. О том, что и куда прикручивать, вам расскажут советники в эскейвах. Собранные мехосы сможете использовать

Уникальные мехосы или «Каждому свое»

только вы, на то они и уникальные. Все эти машины обладают своими «профессиями» и довольно жесткой специализацией. Но большим их плюсом является то, что сразу после продажи за них не надо выкладывать свои кровные бибы, да и продать их можно весьма неплохо. Нужно только помнить, что прикрутить привезенные Вами деталики могут только жители эскейва, а когда Вы все циклы позакрываете и советники со свитой сбегут куда-то — никто Ваш желаемых юник так и не соберет, сколько в него деталей не запихивай...

**Последний из Могикиан**

Это — самый тяжелый, прочный и смертоносный мехос в игре! Он единственный имеет 500 единиц брони и 500 единиц энергии, что ОЧЕНЬ много! Ко всему этому



мехос прекрасно «бодается». Только на Последнего из Могикан можно поставить две тяжелые пушки! Да и трюмом этот мехос не был обделен создателями! За все эти вышеперечисленные качества Последнего из Могикан называют «эскейвом на колесах»! В нем можно спокойно ездить по мирам Цепи, не обращая внимания на назойливых киллеров и подбирая оставшиеся от них вещи! Правда, не в стиле создателей Вангеров делать идеальные мехосы: у Последнего из Могикан немалые проблемы со скоростью, да и ширина его делает узкие дорожки совершенно неподходящими для такого гиганта. Но если вам нравится медленно и спокойно ездить, уничтожая все живое в округе - Последний из Могикан просто создан для вас!

Слоты - 4 4 5 6.

#### Песколаз

Своим внешним видом он напоминает смесь карьерного экскаватора с Бигфутом. «Коньком» этого мехоса является его проходимость, она просто фантастична! Песколаз практически не переворачивается даже на очень ухабистой дороге, он ведет себя устойчиво даже на больших скоростях! На холмистых участках Арк-А-Зной и Икспло он отлично слушается управления и позволяет вполне сносно избегать неприятных встреч с тамошними обитателями-терминаторами. Опять

же у Песколаза отлично получается «бодаться». Есть у него, конечно же, и свои минусы, зарядов спирали у него всего три, а это значит, что минимум через каждые три прыжка вам будет необходимо ехать для подзарядки на спиральную станцию, а ведь есть миры, где таковой нет! Да и трюм у этого мехоса не так чтоб уж очень большой, но, правда, ему и такого вполне хватает. Песколаз - это мехос для любителей хорошей езды на плохих трассах. Поверьте, ему были бы не страшны даже наши проселочные дороги!

Слоты - 2 2 5 6.

#### Винтокрыл

Этот мехос - всеобщий любимец! Он летает, не требуя Коптерига, причем бесконечно! Его прообразом может служить наша современная Черная Акула. Винтокрыл, в отличие от остальных мехосов, ведет себя в воздухе, как птица: летает быстро, поворачивает споро и прекрасно стрейфится! Так как на Винтокрыла влезает две сплит системы и достаточное количество зарядов к ним, можно совершать красивейшие заходы на врага с воздуха. А потом приземляться и собирать все то, что из него выпало. Есть у него лишь один минус: трюм его весьма мал. Да и по земле Винтокрыл ползает, как черепаха! Только будьте осторожны, пролетая рядом с оводами, сожрут и не подавятся! Винтокрыл - мехос для истинного любителя сво-

бодного полета и Strike'ов.

Слоты - 2 2 5 6.

#### Жаба

Жаба - прекрасный пловец! Не требуя Каттерига, она может плыть бесконечно долго. Запас воздуха огромен, и любители подводного плавания смогут от души насладиться прекрасной охотой на бибов под водой :) По воде Жаба передвигается с изумительной быстротой и верткостью, но вот по суше она ездит не торопясь. Однако же на полном водоеме Глорксе она незаменима. Если вы в душе аквалангист, то Жаба для вас.

Слоты - 2 2 5 6.

#### Червонец

Червонец - это типичный крот, он даже внешне на него похож! Под землей Червонец двигается очень шустро, в отличие от остальных.

Ему, конечно же, не нужен Кротриг, и закапываться он может очень надолго. Когда Червонец ползет под землей, его нельзя достать ничем, кроме терминаторов, но и он в свою очередь может использовать только их. На поверхности он тоже напоминает крота: медленный и неповоротливый, но, тем не менее, это один из лучших уникальных мехосов! Если вы в душе шахтер, то этот мехос - ваша мечта!

Слоты - 2 2 5 6.

**Если хочешь напасть на другого Вангера, а мехос твой ещё не совсем крут, выбери место действия так, чтобы рядом было побольше вонючек и при взрыве эти вонючки нанесли немалый урон твоей жертве. Тогда есть шанс, что половину энергетического щита за тебя снимут вонючки, а ты уж добьешь беднягу!**

**Избегай столкновений с другими мехосами и не позволяй себя таранить в зад!**

Так выглядит чекпойнт в Пассемблосе

### Особенности и опасности миров Потерянной Цепи

#### Фострал

Прекрасный мир, который можно было бы назвать идиллией, если бы не огромное количество грибов-вонючек, растущих на поверхности. И все бы ничего, да эти грибы обладают способностью «плеваться» во все стороны, а плевки наносят ущерб энергетической защите вашего мехоса. Конечно, для большого мехоса (типа Клепаного Гроба) этот ущерб минимален, но для Кислого Монка или тем более для Раффы попадание в поле зрелых грибов может оказаться фатальным.

#### Глоркс

Большую часть мира занимает одно большое море с построенными сверху дорогами. Главная опасность подстерегает в воде. А имя этой опасности - недостаток кислорода. Так что внимательно следите за стремительно ползущей внизу серой полоской. Если ее длина стала меньше сантиметра, то пора задумываться о выпрыгивании.

На поверхности воды произрастают грибы, во многом аналогичные фостраловским. За исключением одной особенности. Они взрываются сами, снимая порядочный кусок брони и относя Вас на приличное расстояние.

Вода также содержит пару сюрпризов. Один - приятный - связан с водоворотами (главная задача - пересилить себя и нырнуть). Второй не очень - связан с поднимающимися в некоторых местах со дна пузырьками. Бесплатный совет: держитесь от них подальше. Особенно, если запасы воздуха приближаются к нулю.

#### Некросс

Мир-болото с двумя дорогами.

Первая - внизу. Сильно закручена и запружена огромным количеством бочек, которые взрываются либо от удара мехосом, либо от прямого попадания, урон от этих бочек - самый сильный от всех этих взрывоопасных «предметов на дорогах».

Вторая - сверху. Не такая ровная и гладкая, да и снабжена раскрывающимися дырами. Но, тем не менее, гораздо более удобна, чем нижняя.

В местах, не занятых нижней дорогой, простирается болото Некрасса. Попадание туда мехоса строго противопоказано. Особенно в «бурлящие» места.

#### Икспло

Мир песчаных дюн, зыбучих песков - ловушек и огромного количества терминаторов. Причем как ползающих, так и летающих. Будьте бдительны.

#### Виксов

Океан в чистом виде. Сверху - рои Оводов, в глубине - ловушки, а между ними косяки злобных акул. Так не долго и концы отдают.

#### Кокс

Мир - гонка. Постоянно темнеет. Когда стемнеет, то исчезает воздух. Живем своими запасами. Ехать по стрелкам. При проезде своеобразного чекпойнта мир на некоторое время светлеет. Однако не стоит расслабляться - это ненадолго.

#### Арк-А-Зной

Самый опасный мир Униванга. Сверху рои Оводов, снизу БОЛЬШИЕ Термина-

торы, и их, что самое поганое, много. При столкновении с последними вы отправляетесь на встречу с первыми. И, зачастую, подобная встреча - это верный конец. Спрятаться можно только путем заезда на камни. А камней-то мало.

#### Бузина

Практически нет опасностей. За исключением плюющихся статуй. Но их мало и они, как правило, не являются проблемой.

#### Хмок

Очень маленький и очень странный мир. Опасностей нет.

#### Трилл

Мир огня и смерти. Кругом раскаленная лава, летают огненные шары, и лишь тоненькая тропинка, отделяющая Вас от жуткой смерти. Опасности есть... много ... везде!!!

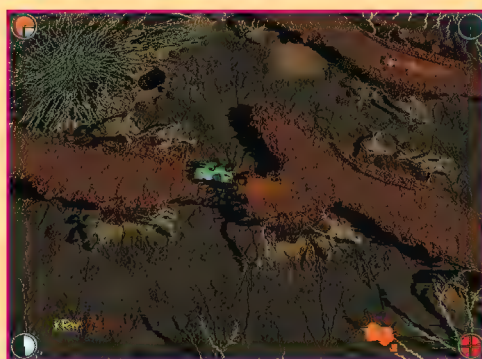




**Не воруй у советников, а то наймут они киллера по твою душу! Всегда, как заезжаешь в эскейв (особенно в Подиш), проверяй, не забыл ли возомнивший о себе советник где-то рядом свою персональную вещичку. Ведь укарв Липу-рингу, да получив на свой хвост Киллера, смелый Вангер всегда может сделать очень много полезных для себя героических поступков. Например — умело подсунуть найденный в тайниках Зего уровня Инкарнатор под бампер преследователя и оказаться в кабине уже крутого и неплохо вооруженного мехоса. Киллер впри этом окажется в твоём мехосе, где ему и придется навеки уснуть!**



Здесь вы еще не скоро доберетесь



... и взмыли Жаблы над Глорксом...

### Табутаски или «Ставка больше, чем жизнь»

Табутаски играют большую роль в жизни вангера. На начальных этапах игры они могут служить хорошим источником прибыли, да и удачи дают немало. А удача сама способна приносить деньги. Причем если вы выполните несколько таких заданий, то вас награждают очень хорошей вещью — ключом на секретный мир. Но будьте внимательны! Табутаски — это не благотворительность! За провал задания из вашей заработной платы и кровью удачи вычтут столько же очков, сколько бы прибавилось за выполнение табутаски. Сами понимаете, что перед тем, как взять задание, лучше записаться и

в случае провала загрузить сейв. Кстати, сколько хитрецов было в своё время — и на них нашли управу! Табутаски, даже проданные обратно, или выкинутый и присыпленный песочком, до тех пор пока он не выполнен, по истечении срока, отпущенного на выполнение, исправно подпортит вам параметры. Поэтому — раз взялся за табутаску, то уж будь добр.

Система табутасок построена так, что каждый следующий табутаск будет сложнее предыдущего; бывает, попадают и такие, которые на данном этапе игры выполнить архисложно! Опять же здесь может помочь «самое

сильное оружие игрока» — сейв!

Чем сложнее табутаск, тем больше денег и удачи он может принести, но и тем большее время придется потратить на его выполнение. Каждое задание ограничено по сменам циклов и по их количеству — значит, брать табутаски лучше в самом начале нового цикла — больше будет времени на выполнение. К тому же несколько заданий одновременно выполнить сложнее, чем одно, и потому на начальном этапе не следует брать много табутасок сразу, а то, как говорится в посылке о двух зайцах, ни одного не выполните.

### Тайники или «Все тайное становится явным»

На просторах Униванга есть множество тайников, в которых могут лежать всякие полезные вещи (принадлежности, оружие и т.п.). Запезать в такие тайники и выгребать их содержимое весьма прибыльно и, соответственно, полезно. Ценность вещей, лежащих в секретнике, зависит от нескольких факторов. Во-первых, от вашей удачи, чем она выше, тем большее число полезных предметов можно найти в тайнике. Во-вторых, немало зависит и от уровня тайника. Они бывают четырех уровней, чем уровень

выше, тем сложнее попасть в тайник и тем ценнее его содержимое. Секретники первого уровня — это открытые купола на Фострале, куда может заехать любой. Второй уровень — это закрытые решетки, под которые можно попасть через зеленые люки-паутинки, расположенные неподалеку от них. Шанс открыть этот люк увеличивается вместе с вашей удачей. Следующий этап — это секретники третьего уровня, они открываются, если ваш показатель удачи перевалил за полсотни. В таких тайниках обычно лежат детали для

уникальных мехосов или специальное оружие. Есть еще и секретники четвертого уровня; они не видны на экране. Открыть их можно, только выполнив задание советника, да и то он лишь подскажет примерное местонахождение тайника, а найти его надо будет самому. В таких тайниках лежат наиболее ценные вещи, например, уникальная попонка или даже артефакт! На приложенной к Вангерам карте Фострала отмечены почти все тайники, однако, четвертый уровень, конечно же, остался неотмеченным.

### Нюха или «Деньги все же пахнут»

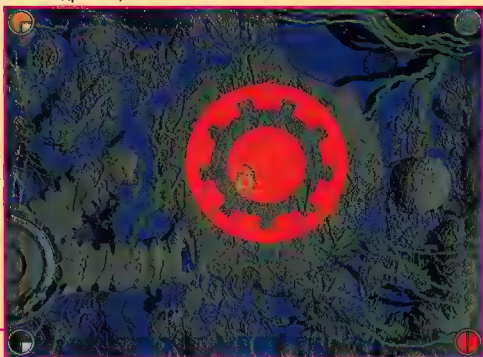
Нюха — это субстанция, выделяемая Куклами. За ее доставку биосы платят немалые деньги и дают ключи на секретные миры. Добывать нюху нужно с помощью нюхконтейнера, сделав на него правый клик. Но все не так просто: советников интересует нюха только от Кукол их биоса! Только за нее они отдают вам биов. «Как определить, где набирать нюху?» — спросите вы. Отвечаю: нужные данному биосу Куклы водятся на всех мирах, кроме того, там, где он проживает. То есть на Фострале вы не найдете эллиподских Кукол, на Глорксе — бибуратских, а на Некросе — цикловских! Если вам нужна нюха для эллиподов, вперед на Глоркс или Икспло, там, кстати, водятся полный набор Кукол.

Но и это еще не всё! В нюхконтейнер вы набираете определенное число грунта, процентное содержание нюхи

в котором зависит от близости Куклы к точке, где был наполнен контейнер: чем ближе Кукла, тем больше нюхи в вашем нюхконтейнере и тем больше биов вам за него дадут. Когда авторитет больше 50, Куклы становятся видны на карте. Они представляют собой белые рамки с квадратиками внутри под цвет биоса (цикловская Кукла — рамка с синим квадратом, бибуратская — с красным, а эллиподская — с зеленым). Вот когда вы уже можете видеть Кукол, старайтесь набирать нюху, стоя как можно ближе к ним (они, правда, находятся глубоко под землей и видны лишь на карте).

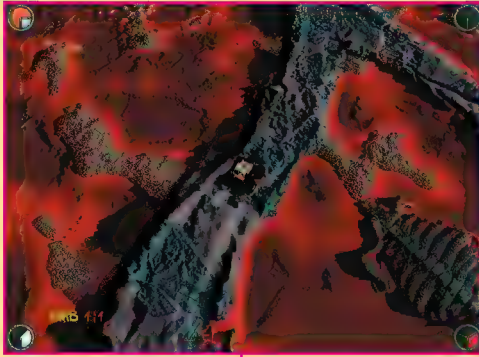
Тогда-то и потекут в ваши руки полноводные реки биов, количество привезенных порций нюхи перевалит за 80, и при этом вас наградят ключом на секретный мир.

Дабы зарабатывать более крупные суммы денег, нужно помнить такую вещь: в один из трех циклов наиболее ценится нюха от одной из трех Кукол;

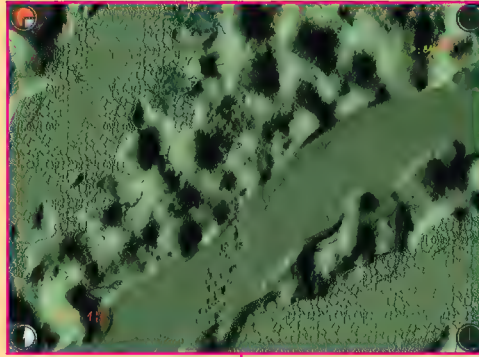


Способ 83+ в действии...





Здесь кто-то жил..



... А здесь прополз Червонец...

**Если видишь двух дерущихся, то подожди, пока из них что-нибудь ценное выпадет — хватай и сматывайся!**

узнать, когда и какую нюху привозить, вы можете от советников, или немного поэкспериментировать: попривозите примерно одинаковое количество нюхи, но в разные циклы. Как увидите, что денег удалось получить значительно больше, - значит, с того мира, где заполнен был нюхконтейнер, в этот цикл нюха и нужна!

И еще маленький совет бывалого вангера: если вы только начали возить нюху и авторитет еще меньше 50, то на

Глорксе можете взять нюху рядом с циксовской куклой, а не рядом с элиподской. За такую нюху Липкий вас отругает, да и ходка получится впустую. Но проверить, та ли это нюха или нет, можно по реакции на нее Пальца, он-то ругаться не будет, да и к Коридору ближе... Так что если берете неопознанную нюху или находите уже заполненный нюхконтейнер, езжайте к Пальцу, он разъяснит, подходит найденная вами нюха для элиподов или нет.

### Multiplayer или «И не друг, и не враг, а ффар!»

Конечно же, есть в Вангерах и возможность «порвать» своего друга и/или врага или вообще кого-нибудь со стороны и насладиться прекрасным зрелищем летящих из него предметов и оружия. Многопользовательская игра может вестись через интернет и по локальной сети по протоколу TCP/IP. По интернету смогут поиграть и сидящие под «огненной стеной» - в Вангерах можно настроить порт SOCKS'a. В принципе возможна игра и по модему, и через сериальный порт - для этого нужно правильно сконфигурировать свой TCP/IP.

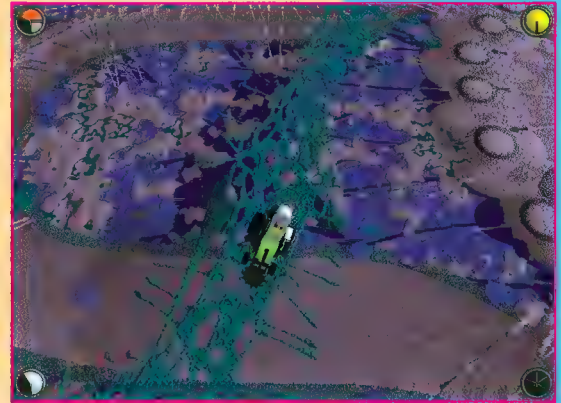
В одной созданной игре могут одновременно сосуществовать до 32 человек, а на каждом сервере можно создать таких игр немало!

В Вангерах есть три типа многопользовательской игры:

ВанВар - это старый добрый death-match, в ВанВаре поддерживается и командная игра, до четырех команд одновременно. В начале игры можно изменить такие параметры, как начальный капитал и мир, в котором будут «рождаться» игроки. Также можно

установить, сколько времени можно находиться в эскейве, будут ли доступны все миры или только один, будет ли разрешено использование артефактов или они останутся недоступными. Изменяется лимит времени и максимальное количество ффаров. Играя в ВанВар, не забывайте о чинилках, не пустить туда противника - первое дело! Если у вас меньше четырех игроков, то не стоит включать опцию допуска на все миры, а то публика разбредется по мирам, и найти себе жертву будет слишком сложно.

Мехосомы - это перевозка товаров во время. В начале игры, помимо первичного капитала, места рождения, времени в эскейве, teamplay'a, задаются специальные параметры. Это - сколько всего единиц груза необходимо перевезти и сколько единиц того самого груза можно одновременно получить. Основная хитрость заключается в том, что все мехосы с большим трюмом медленны, а у шустрых есть только совсем небольшой багажник. Так что нужно уметь правильно выбрать тактику перевозок; выбор между большим, но тормозным, и ма-



И атТракторы тоже летают!

леньким, но шустрым, актуален, как никогда. Правда, никто не запрещает вам «одолжить» груз у своего оппонента, ведь для этого-то и сделано оружие :)

Пассемблосс - это гонки до чекпойнтов, разбросанных по различным мирам Цепи. Помимо стандартных настроек есть и специальная: количество точек, которые необходимо посетить. В Пассемблоссе важна не только скорость мехоса, но еще и количество зарядов его спирали, да и его огневая мощь имеет большое значение. В Пассемблоссе важно не забывать о том, сколько зарядов спирали у вас осталось, а то застрянете на каком-нибудь мире, где нет Спиральной станции. Легкому мехосу лучше не задерживаться около чекпойнта, а то придет кто-нибудь крупный и безо всякого сожаления отправит на перерождение! Для этого вида игры очень неплох Винтокрыл - 5 зарядов спирали, да и летает быстро. Если разрешено использование артефактов, то постарайтесь быть первым, кто найдет Способ 86+, пусть даже вы отстанете от конкурентов на несколько чекпойнтов, но потом вы их быстро нагоните. Еще здесь очень неплох Механический Мессия, да где он плох?! При игре на Винтокрыле с помощью Мессии можно стать невидимым и лететь напрямую, не боясь мух или врагов!

Играть по сети в Вангеров действительно интересно и очень динамично, а если кто считает, что все игры, кроме ВанВара, тихие и спокойные, то поверьте мне, исколесившему многие километры дорог Цепи, по интенсивности огня Пассемблосс ничуть не уступает ВанВару!

Жду вас на просторах Сети.... Не бойтесь, это будет не больно... :)

СИ

**Забудь про все советы, малец, постарайся просто вжиться в Униванг и стать настоящим Вангером. Я, Карман, буду ждать тебя!**

Записано:

**Damned & Master**

Подтверждено:

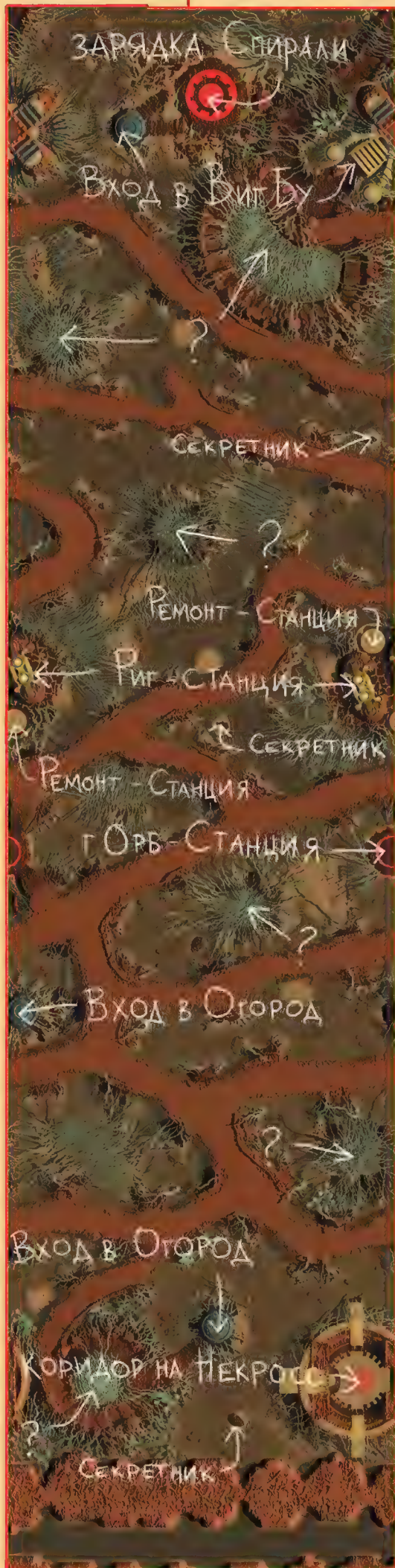
**Alex1001 & Krank**



Это не Египет — это Икспло



Карта ГЛОРКСА, помеченная опытными ВАНГЕРАМИ...





## ДОРОГИЕ ЧИТАТЕЛИ!

Нам очень важно знать ваше мнение о нашем журнале. Заполнив анкету, вы поможете нам сделать журнал еще лучше и интереснее.

Среди читателей, заполнивших анкеты, будут разыграны **100 призов**.

**Главный приз — компьютер Pentium II.**

# АНКЕТА

<b>Ваш возраст</b> <input type="checkbox"/> До 10 лет <input type="checkbox"/> 10-13 <input type="checkbox"/> 14-15 <input type="checkbox"/> 16-17 <input type="checkbox"/> 18-20 <input type="checkbox"/> 21-23 <input type="checkbox"/> 23-25 <input type="checkbox"/> 25-30 <input type="checkbox"/> 30-40 <input type="checkbox"/> Старше 40	<b>Ваша любимая игра</b> 1. _____ 2. _____ 3. _____  <b>Сколько лицензионных игр вы купили</b> <input type="checkbox"/> 0 <input type="checkbox"/> 1-2 <input type="checkbox"/> 2-5 <input type="checkbox"/> больше 5	<input type="checkbox"/> Новости игрового мира <input type="checkbox"/> Железные новости <input type="checkbox"/> Покупки с Эдуардом Раушенбахом <input type="checkbox"/> Лаборатория папы Карло <input type="checkbox"/> Хит <input type="checkbox"/> Специальный репортаж <input type="checkbox"/> Онлайн с Сергеем Долинским <input type="checkbox"/> В разработке <input type="checkbox"/> Обзор <input type="checkbox"/> Тактика <input type="checkbox"/> Секреты <input type="checkbox"/> Галерея <input type="checkbox"/> Письма
<b>Пол</b> <input type="checkbox"/> Муж. <input type="checkbox"/> Жен.	<b>Какие российские лицензионные игры Вы купили</b> 1. _____ 2. _____ 3. _____ <input type="checkbox"/> Никакие	<b>Какую рубрику Вы считаете лишней</b> _____
<b>Ваше образование</b> <input type="checkbox"/> Получаю среднее <input type="checkbox"/> Среднее <input type="checkbox"/> Получаю высшее <input type="checkbox"/> Высшее	<b>Располагаете ли Вы доступом в Internet</b> <input type="checkbox"/> Да <input type="checkbox"/> Нет	<b>Какую рубрику Вы хотели бы увидеть</b> _____
<b>Какие игровые платформы вы имеете</b> <input type="checkbox"/> PC <input type="checkbox"/> Sony PlayStation <input type="checkbox"/> Nintendo 64 <input type="checkbox"/> Другое _____	<b>Какие другие игровые издания Вы читаете</b> <input type="checkbox"/> Великий Дракон <input type="checkbox"/> Видеоигры <input type="checkbox"/> Игромания <input type="checkbox"/> Навигатор Игрового мира <input type="checkbox"/> Game.exe <input type="checkbox"/> Official PlayStation Magazine	<b>Нравится ли Вам оформление «Страны Игр»</b> <input type="checkbox"/> Да <input type="checkbox"/> Нет <input type="checkbox"/> Не очень <input type="checkbox"/> Раньше было лучше
<b>Если Вы имеете PC, какой у него процессор</b> <input type="checkbox"/> Pentium II <input type="checkbox"/> Pentium MMX <input type="checkbox"/> Pentium <input type="checkbox"/> 486 <input type="checkbox"/> Другое _____	<b>Как часто Вы читаете «Страну Игр»</b> <input type="checkbox"/> Каждый месяц <input type="checkbox"/> Примерно через один номер <input type="checkbox"/> Реже	<b>Оформление какой рубрики Вам нравится</b> _____
<b>Есть ли у Вас 3D-акселератор</b> <input type="checkbox"/> Нет <input type="checkbox"/> Да <input type="checkbox"/> Если да, то какой _____	<b>Сколько человек читает ваш экземпляр журнала</b> <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> Больше 3	<b>Оформление какой рубрики Вам НЕ нравится</b> _____
<b>Как давно Вы играете в компьютерные игры</b> <input type="checkbox"/> До 1 года <input type="checkbox"/> От 1 до 2 лет <input type="checkbox"/> От 2 до 3 лет <input type="checkbox"/> Больше 3 лет	<b>Как вы оцениваете качество статей</b> <input type="checkbox"/> Отличное <input type="checkbox"/> Хорошее <input type="checkbox"/> Плохое <input type="checkbox"/> Очень плохое	<b>Вы предпочитаете покупать «Страну Игр»</b> <input type="checkbox"/> С CD-ROM <input type="checkbox"/> Без CD-ROM
<b>Ваши любимые жанры</b> <input type="checkbox"/> Стратегии в реальном времени <input type="checkbox"/> Пошаговые стратегии <input type="checkbox"/> Авиационные симуляторы <input type="checkbox"/> Космические симуляторы <input type="checkbox"/> Квесты <input type="checkbox"/> 3D-экшны <input type="checkbox"/> Спортивные игры <input type="checkbox"/> Ролевые игры <input type="checkbox"/> Драки <input type="checkbox"/> Бродилки/аркады	<b>Ваши любимые авторы в «Стране Игр»</b> 1. _____ 2. _____ 3. _____ <input type="checkbox"/> нет таких _____	<b>Нравится ли Вам наш CD-ROM</b> <input type="checkbox"/> Нравится <input type="checkbox"/> Не очень нравится <input type="checkbox"/> Совсем не нравится
	<b>Отметьте, какие из рубрик Вам наиболее интересны</b>	<b>Становится ли журнал в последнее время лучше</b> <input type="checkbox"/> Да <input type="checkbox"/> Нет
		<b>Достаточно ли много «Страна Игр» пишет о русских играх</b> <input type="checkbox"/> Достаточно <input type="checkbox"/> Мало, нужно больше <input type="checkbox"/> Очень мало, нужно больше <input type="checkbox"/> Много, нужно меньше

Фамилия \_\_\_\_\_

Имя \_\_\_\_\_

Адрес (с индексом): \_\_\_\_\_





# компания ИНФОРСЕР компьютеры и оргтехника

1-й приз  
3Dfx voodoo II  
ускоритель

2-й приз  
Комплект  
джойстиков

3-й приз  
Компьютерные  
колонки



## IS Mechanics MASTERGAME

МУЛЬТИМЕДИА КОМПЛЕКСЫ

*Уважаемые читатели!*

Предлагаем Вам принять участие в викторине с призами. Викторина посвящена миру компьютеров и виртуальной реальности.

Три победителя будут определены путем случайного выбора из числа правильно ответивших на вопросы. Результаты викторины будут опубликованы в 12 номере журнала. Заполните бланк и отправьте его в редакцию. Не забудьте указать свои координаты.

1. Какая фирма является производителем компьютеров IS Mechanics \_\_\_\_\_
2. Лаборатория фирмы Инфорсер, разрабатывающая мультимедиа устройства \_\_\_\_\_
3. Программно-аппаратный комплекс по моделированию имиджа человека \_\_\_\_\_
4. WWW-адрес корпоративного web-узла компании Инфорсер \_\_\_\_\_
5. 3Dfx ускорители представленные в одном из салонов компании Инфорсер \_\_\_\_\_
6. Фирма производитель и марка джойстиков с "обратной связью" \_\_\_\_\_
7. Какими компьютерными колонками комплектуются ПК IS Mechanics \_\_\_\_\_

Узнать правильные ответы и получить призы Вы сможете в компьютерных салонах:  
Москва, Инфорсер, 1-й Саратовский пр-д д.4 п.4 тел./факс (095) 173-46-93, 177-47-98;  
Казань, Экзотех М, (8432) 43-94-63; Мурманск, Пять Океанов, (8152) 477-477; Иркутск,  
Эмеральд+, (3952) 51-06-20; Ангарск, Эмеральд М, (3951) 55-40-74, Ульяновск, Симбирск М+,  
(8422) 31-97-00; Омск. Инфорсер-Трейд (3812) 25-62-84; Минск, Инфорсер-Запад (017) 232-63-81.



## Commandos: Behind the Enemy Lines

Во время игрового процесса введите **1982GONZO**. Теперь попробуйте следующие настройки.

### SHIFT + V

**SHIFT + X** — телепортация

**CTRL + I** — невидимость

**CTRL + SHIFT + N** — закончить миссию

Миссия 2: **4JJXB**

Миссия 3: **ZDD1T**

Миссия 4: **RFF1J**

Миссия 5: **K4TCG**

Миссия 6: **MIR4M**

Миссия 7: **7QVJV**

Миссия 8: **K99XC**

Миссия 9: **AAAX1**

Миссия 10: **JSGPW**

Миссия 11: **CMODD**

Миссия 12: **JGHD3**

Миссия 13: **PUUWW**

Миссия 14: **WT348**

Миссия 15: **139PO**

Миссия 16: **L9IPV**

Миссия 17: **5LIMV**

Миссия 18: **YJOJG**

Миссия 19: **YFCWJ**

Миссия 20: **GDKWT**

## House of the Dead

В основном меню держите клавишу **<CTRL>** и набирайте:

**SKIDMARX** — активизировать режим кодов

**CREATURE** — активизировать тест Creature

## Tribal Rage

Нажмите **<SHIFT>** + **<CTRL>** +

**R** — открывает карту

**V** — победа

**Z** — дает 1000 кредитов

## Mortal Kombat 4

**111-111** — случайное оружие

**555-555** — много случайного оружия

**222-222** — начать игру со случайным оружием

**100-100** — отключить броски

**010-010** — отключить максимальные повреждения

**110-110** — отключить броски и максимальные повреждения

**444-444** — начать игру без оружия

**666-666** — выключить музыку

**050-050** — проигравший взрывается

**123-123** — победа после первого удара

**060-060** — отсутствует дождь в Wind World

**020-020** — в Wind World красный дождь

**002-002** — игроки не бросают оружие

**001-001** — бесконечный бег

**321-321** — режим больших голов

## Выбор арены

**011-011** — Goro's Lair

**022-022** — The Well

**033-033** — Elder Gods

**044-044** — The Tomb

**055-055** — Wind World

**066-066** — Reptile's Lair

**101-101** — Shaolin Temple

**202-202** — Living Forest

**303-303** — The Prison

**313-313** — Ice Pit

## SiN (demo)

Вызовите консоль и введите коды (нажмите ~ как в Quake или Unreal):

**/health 999** — Health 999

**/wuss** — все оружие

**/superfuzz** — режим бога

**/nocollision** — прохождение сквозь стены

**/wallflower** — монстры в вас не стреляют

## Icarus

Чтобы убить врага с одного удара, введите «**Baby**» до того как напасть на него.

Чтобы заморозить ваши **HP/MP**, введите «**Waac**» перед атакой.

Чтобы получить деньги, введите «**Jjun**».

## Wrecking Crew

Зайдите в «**menu**», «**option**», «**cheat**», а теперь вводите:

**GIMMEALL** = открывает все уровни и машины

**RESETALL** = устанавливает все параметры, как было по умолчанию

**RESETLAP** = удаляет все записи (время и т.п.)

**KEYFOUND** = находит все **PADLOCK** клавиши

**RESETFMV** = делает все фильмы недоступными

**CINEMAON** = делает все фильмы доступными

**RESETKEY** = удаляет все настройки клавиш

**KARTSON** = игра на картах

**KARTSOFF** = игра без карт

## Deathtrap Dungeon

Вводите коды во время игры:

**ELVIS** — неуязвимость

**TOOLS** — все оружие

**TAXI** — перейти на следующий уровень

**MMMMUNGO** — увеличить силу

**BILLY** — увеличить скорость

**CAFFEINE** — увеличить здоровье

## Cyberstorm 2

Коды на базе HERC

**I'll Buy That For A Credit** — получить 1 кредит

**Will work for credits** — получить 1000 кредитов

**Mo money** — получить 10000 кредитов

**Too much wheat** — получить 100000 кредитов

**You may have already won** — получить миллион кредитов

**CUC** — получить бесконечное количество денег

**As Good as it Gets** — отремонтировать все юниты

**You da man** — технологии + кредиты + здания

**Home is where the heart is** — все здания

**He Who Dies With The Most Toys** — все технологии

**It was nice while it lasted** — вернуться к старым технологиям

## Коды во время битвы

**Tarsus** — вылечить пилотов

**It's just a flesh wound** — починить юниты

**Feel my wrath** — вернуть юниты

**Go Go Power Ranger** — сбросить состояние юнитов

**Fly Away** — заполучить большое количество очков для хода

**Vengeance is mine** — заполучить большое количество action points для хода

**Did I break your concentration** — уничтожить выбранный юнит

**That must hurt** — уничтожить несколько выбранных юнитов

**There can be only one** — неуязвимость

**Death to all who oppose us** — уничтожить всех противников

**Freaky Friday** — взять под командование армию противника (поменяться с ним местами)

**Let there be light v2** — уменьшить действие **fog of war**

**Let there be light** — изменить действие **fog of war**

## Powerboat Racing

Введите пароли:

**FAN** — Catamarans (Minnow)

**DIP** — Catamarans (Pike)

**URN** — Catamarans (Barracuda)

**EPS** — режим Championship

**PBR** — Slalom

**PDL** — спрятанная секретная трасса

Введите коды вместо имени игрока:

**SML** — режим с маленькой лодкой

**BIG** — режим с большой лодкой

**POW** — получить мощный мотор

**BAA** — компьютер будет играть за вас

**BIF** — убрать столкновения

**WIN** — всегда побеждать в гонках

CM





PlayStation

## Wargames

Пароли уровней

Миссии NORAD

Миссия 2: Czech Republic

○×○  
○××  
○×○

Миссия 3: Russian Urals

××○  
×××  
×○○

Миссия 4: Cairo, Egypt

○□×  
○○△  
○×□

Миссия 5: Cambodia

△×○  
○××  
□△○

Миссия 6: Swiss Alps

△○○  
□○×  
×○×

Миссия 7: Libya

□××  
×○□  
○×□

Миссия 8: Channel Islands

○○×  
□□△  
□□○

Миссия 9: Grenadines

□□○  
△○△  
×△△

Миссия 10: Louisiana Bayou

×△○  
□○○  
○×□

Миссия 11: China Near Beijing

○□△  
×□△  
△△□

Миссия 12: Saudi Arabia

△□○  
×△○  
○×□

Миссия 13: Arctic Circle

□□△  
□△□  
△×△

Миссия 14: New York

××○  
△×△  
□×□

Миссия 15: Omaha Desert

○□○  
×□×  
△○×

Миссии за WOPR

Миссия 2: Florida Keys

○×○

○×○  
××○

Миссия 3: Irian Jaya

□△×  
△×○  
□×△

Миссия 4: New England

×△○  
××○  
○○△

Миссия 5: Russia

○○□  
□○×  
△××

Миссия 6: Brussels

×○×  
△△□  
○×△

Миссия 7: South Africa

△△×  
×□□  
××○

Миссия 8: Hong Kong

□×○  
△××  
□○△

Миссия 9: Mexico

□○△  
△×○  
××○

Миссия 10: Bering Strait

×○□  
△○×  
□△×

Миссия 11: Kremlin

□○×  
△×△  
□○○

Миссия 12: Polynesia

×○△  
×○□  
×○□

Миссия 13: Congo

×○□  
□××  
○×○

Миссия 14: Washington DC

○△○  
○△□  
×△□

Миссия 15: Tokyo

△□△  
○×□  
○○□

## Colin McRae Rally

Введите любой из следующих паролей для нужного результата:

**BACKSEAT** — за рулем Nicky Grist.

**PEASOUPER** — туман.

**BUTTONBASH** — для ускорения нажимать попеременно × и ○.

**DIRECTORCUT** — редактор повторов

**KITCAR** — специальная машина

**TROLLEY** — полный привод

**FORKLIFT** — особое вождение

**HELIUMNICK** — смешной Nicky Grist on.

**MOREOOMPH** — режим Turbo

**BLANCMANGE** — машина из желатина

## Turbo Prop Racing (Rapid Racer)

Открыть все дневные трассы

Введите в качестве имени: **\_DAY**

Открыть все зеркальные трассы

Введите в качестве имени: **RRIM**

Открыть все ночные трассы

Введите в качестве имени: **\_NIT**

Постоянные победы

Введите в качестве имени: **WINR**

Режим уток

Введите в качестве имени: **\_QAK**

Включить генератор фракталов

Введите в качестве имени: **FRAC**

Дополнительные лодки

Введите в качестве имени: **\_BOA**

Суперлодка

Введите в качестве имени: **HURR**

Режим Porsche

(на карточке памяти должен быть файл с прохождением **Porsche Challenge**)

Введите в качестве имени: **BXTR**

Любая дневная трасса

Введите в качестве имени: **D\_<номер трассы>**

Любая зеркальная трасса

Введите в качестве имени: **M\_<номер трассы>**

Любая ночная трасса

Введите в качестве имени: **N\_<номер трассы>**

Радиоактивная суперлодка

Победите во всех трех чемпионатах, чтобы получить себе такую лодку.

Бесконечное ускорение

Введите в качестве имени: **RUSH**

Просмотр всех заставок

Введите в качестве имени: **\_STR**

## Blasto

Дополнительные костюмы

На главном меню быстро нажмите:

↑, ↑, ↓, ×, △, ○.

## Jersey Devil

Бесконечные дополнительные жизни

В самом начале игры возьмите дополнительную жизнь на вершине фонтана. Теперь нажмите на паузу и проверьте свой статус. Отожмите паузу, и вы сможете взять еще одну жизнь на вершине фонтана. Этот трюк можно повторять до бесконечности.

СИ



# CARDINAL

# SYNII

TM



SONY



COMPUTER  
ENTERTAINMENT



PlayStation

PAL





NINTENDO 64

## Bust-A-Move 2: Arcade Edition

### Иной мир (Another World)

На экране главного меню, на котором написано «Game Start», «Time Attack» и «Options», нажмите:

**L, вверх на крестовине, R, вниз на крестовине.**

Если вы все сделали правильно, то внизу экрана появится небольшая фигурка. Теперь начните игру и выберите «Puzzle Game».

### Дополнительные персонажи

На экране режима Puzzle нажмите: **влево, влево, вверх, вниз, L, R, L, R, L+R.**

### Дополнительные головоломки

На экране заставки нажмите: **A, вверх, B, вниз.**

### Пропуск уровня

Во время игры нажмите: **Z, L, R и A**

## Chopper Attack

### Alien Disruptor

Чтобы получить себе Alien Disruptor, вам нужно пройти седьмой уровень на уровне сложности «Expert».

### Выбор уровня

На экране с надписью «Press Start» нажмите семь раз на **верхнюю кнопку C**.

### Mr. President

Во время игры нажмите одновременно **Z, верхнюю C и нижнюю C**, затем выстрелите самонаводящимся зарядом в вашего оппонента. Если все сделано верно, то из самолета катапультируется президент.

## Duke Nukem 64

### Меню трюков

На экране главного меню введите: **влево, влево, L, L, вправо, вправо, влево, влево.** Этот код откроет вам данное меню. Чтобы активизировать его возможности, надо на экране главного меню ввести еще один код: **вправо, правая C, R, L, левая C, влево, правая C, вправо.**

### Extreme-G

Войдите в режим выбора мотоцикла и нажмите кнопку **R**. Теперь введите следующие коды в окне ввода вашего имени. Если вы все сделаете правильно, то услышите звуковой сигнал.

**MAGNIFY** — увеличение всего.

**STEALTH** — невидимые мотоциклы.

**RA50** — победа после выхода из игры.

**ARSENAL** — бесконечное второе оружие.

**ROLLER** — мотоциклы превращаются в камни.

**BANANA** — скользкие трассы.

**WIRED** — режим скелета.

**ANTIGRAV** — все вверх дном.

**NITROID** — бесконечные ускорения.

**UGLYMODE** — все становится некрасивым.

**XTREME** — максимальная скорость увеличивается.

**GHOSTLY** — прозрачный задний план.

### Пароли

В окне ввода паролей введите следующие коды для различных результатов:

**51GG95** — Roach и доступ ко всем трассам.

**61GG85** — Roach, Neon и доступ ко всем трассам.

**81GGD5** — Roach, Neon, доступ ко всем трассам, доступ к тайной трассе.

### Команда разработчиков

В качестве своего имени введите **XGTEAM**. Вернитесь туда вновь и поменяйте имя на любое из следующих: **Ash, Greg, John, Justin** или **Shawn**.

Теперь во время игры на вас будет смотреть один из разработчиков игры.

### Получить Neon

Пройдите трассу Meltdown на уровне сложности **expert**.

### Получить Roach

Пройдите трассу Meltdown на уровне сложности **novice**.

## Wetrix

### Управлять водой

Зажмите **верхнюю и нижнюю кнопки C** на экране главного меню и нажмите на **аналоговый джойстик**.

## Mission: Impossible

### Большие ноги

На экране выбора уровня введите: **нижняя C, R, Z, правая C, левая C.**

### Большие головы

На экране выбора уровня введите: **нижняя C, R, верхняя C, L, левая C.**

### Режим детей

На экране выбора уровня введите: **нижняя C, верхняя C, R, L, Z.**

### Режим «турбо»

На экране выбора уровня введите: **верхняя C, Z, верхняя C, Z** — пока не услышите звуковой сигнал и фразу «There, that's better».

### Ракетница и 30 патронов

На экране выбора уровня высветите любой уровень и введите: **R, L, левая C, правая C, нижняя C**. Если все сделано правильно, то вы услышите возглас «Ah, that's better».

### Автомат и 30 патронов

На экране выбора уровня высветите любой уровень и введите: **правая C, левая C, правая C, нижняя C, R**. Если все сделано правильно, то вы услышите возглас «Ah, that's better».

### 9mm и 30 патронов

На экране выбора уровня высветите любой уровень и введите: **R, L, нижняя C, верхняя C, верхняя C**. Если все сделано правильно, то вы услышите возглас «Ah, that's better».

### Ружье с глушителем и 30 патронов

На экране выбора уровня высветите любой уровень и введите: **верхняя C, правая C, левая C, верхняя C**. Если все сделано правильно, то вы услышите возглас «Ah, that's better».

К сожалению, эти коды работают не на всех уровнях.

### Секретный уровень

После того как вы пройдете игру, дождитесь пока пройдут титры и исчезнет логотип Infogrames.

Теперь вас выбросят на уровень Embassy, где вы сможете поговорить с создателями игры. Если вы со всеми поговорите, то к вам присоединятся Ethan и Candice, и тогда начнется настоящая игра...

СИ



# WWW.TOP-100

PC

	TV	UP	REV	YR	Title - Developer/Publisher	PS	GR
1	18				Starcraft Blizzard 17x11	1	WG
2	16				Monty and Magic 5 (The Mandate of Heaven)	1	WG
3	11				Unreal Digital Extremes/Epic/GT	2	SH
4	45				Total Annihilation Cavadoy/GT 23x	1	WG
5	43				Falken/Interplay	4	RP
6	34				Quest 2/Activision 2x11	1	SH
7	42				Ace of Emperors Ensemble/Microsoft	3	ST
8	21				Battlezone Activision	4	WG
9	6				Final Fantasy 7 Square/Soft/Edios	9	RP
10	15				Alone (Sealed Mystery) Nival/Euka	9	RP
11	8				Cosmo (The Great War) The Great War	11	SH
12	6				Mech Commander FASA/MicroProse	12	WG
13	90				Heroes of Might & Magic 2/The Price of	2	ST
14	35				The Curse of Monkey Island LucasArts	6	AD
15	11				World Cup 98 EA Sports	13	SP
16	30				Commandos Behind Enemy Lines	16	WG
17	15				Forsaken Probe/Activision	4	SH
18	14				X-Com 3 (Apocalypse) Mythos/MicroProse	11	ST
19	35				Grand Theft Auto DMA/BMG/Asc	7	RA
20	83				Diablo Hellfire Blizzard/Serra 18x	1	RP
21	85				Master of Orion 2 (Battle at Antares)	3	ST
22	28				Gag Aero Vision	8	AD
23	33				Wings Commander (Prophecy)	7	ACIS
24	58				Dungeon Keeper Deeper Dungeons	1	ST
25	43				Imperialism Frog City/SSI/Mindspace	17	ST
26	46				Dark Reign: The Future of War	10	WG
27	13				Army Men 3D	18	ACWG
28	13				Dark Forces 2 (Add-on Jedi Knight)	6	SH
29	37				LucasArts	6	SH
30	25				Badly Runner Westwood/Virgin	16	AD
31	24				Mtn (The Falken Lords) Burgle/Edios	14	ST
32	36				Tom Raider 2 Edios	9	ACAD
33	12				Ultimate Online Origin/Electronic Arts	19	RP
34	33				Civilization 2/Falouts Works MicroProse	1	ST
35	33				Worms 2 Team 17/MicroProse	23	ACPU
36	15				Camelot/Sony 17/MicroProse	6	RA
37	12				Galactic Civilizations Gold Stardock	30	ST
38	45				NHL 98 EA Sports/Electronic Arts	17	SP
39	37				Fifa (Road To World Cup 98) EA	7	SP
40	52				Warlords 3 (Reign of Heroes) SSG/Red Orb	12	WG
41	40				Paragon General 2 SSI/Mindspace	6	RA
42	66				Links OS2 Access/Stardock	25	SP
43	14				X-Wing vs Tie Fighter/Balance of Power	7	ACIS
44	86				Motocross Digital Illusions/Gremlin	41	RA
45	16				Command & Conquer Add-on (Red Alert)	1	WG
46	16				Westwood/Virgin 16x	1	WG
47	16				Star Wars (Supremacy) Rebellion	11	ST
48	15				Coolhart/LucasArts	32	WG
49	15				Warhammer (Dark Omen) Electronic Arts	32	WG
50	40				Raven (The Secret To Myth) Cyan/Red Orb	10	AD
51	44				Lands of Lore (Guardians of Destiny)	20	RP
52	44				Westwood/Virgin	20	RP
53	44				Incubation Add-on (Time Is Running Out)	20	ST
54	106				Blue Byte	1	SH
55	106				Quest/Sony 17/MicroProse	25	RA
56	106				El Racing Simulation Urb	41	AR
57	106				Bain of Steel/Wizard/Pinkal Wizards	47	SH
58	106				Incubation/Rage	54	AD
59	106				Squadron/Origin/Electronic Arts	15	ST
60	106				Outlawz/Firestorm/Electronic Arts	6	RP
61	106				The Elder Scrolls (Daggerfall)	6	RP
62	106				Close Combat (A Bridge Too Far)	33	WG
63	106				Atomic/Microsoft	58	ADST
64	106				Police Quest (SWAT 2) Sierra	21	ST
65	106				Entrepreneur Stardock	9	ST
66	106				Magic Add-ons (The Gathering) MicroProse	22	AC
67	106				Paragon (The Imperial Chronicles) Avalon	22	AC
68	106				Pax Impena (Eminent Domain)	22	AC
69	106				Helicopter THQ	16	ST
70	106				Seven Kingdoms Enlight/Interactive Magic	33	ST
71	106				Capitalism Day Enlight/Interactive Magic	40	RA
72	106				Monster Truck Madness 2/Turner	19	AD
73	106				Reality/Microsoft	19	AD
74	106				Little Big Adventure 2/Turner's Odyssey	58	ACWG
75	106				Adelme/Activision	49	WG
76	106				M.A.X. 2 Flat Cat/Interplay	37	AC
77	106				Warhammer (Final Liberation)	29	ST
78	106				SSI/Mindspace	10	SH
79	106				Soc. Ops 1000ers Lead the Way	11	ST
80	106				Zombies/Rapco	73	SP
81	106				I. Star/Octave/Infogrames/Ocean	16	RA
82	106				Trials of Battle/Shadowsoft/Stardock	11	ST
83	106				Star 2 Star Crosses/Empire	73	SP
84	106				Game Net & Match Blue Byte	16	RA
85	106				Need for Speed 2/Special Edition Electronic Arts	53	AD
86	106				Zork (Grand Inquisitor) Activision	10	AD
87	106				Average The Final Saga) CSS/Stardock	2	SH
88	106				Duke Nukem 3D/Activision 3C Realms/GT	2	SH
89	106				F-15 Jets/Electronic Arts	12	ACIS
90	106				MCK Storm/Playmates/Interplay	17	ADST
91	106				Die By the Sword Treachery/Interplay	71	SKSP
92	106				TOCA (Touring Car Championship)	37	ST
93	106				Empire of the Falling Stars	5	SH
94	106				Descent 2 Parallax/Interplay	21	RA
95	106				Moto Racer Dolphin/BMG	29	RP
96	106				Lords Of Magic Impressions/Sierra	82	RP
97	106				Ultimate Collection Origin/Electronic Arts	61	ACWG
98	106				Domino 1 Storm Over Gift 3/Don	44	ST
99	106				Storm/Edios	51	ST
100	106				M1 Tank Platoon 2/MicroProse	89	ACIS

www.worldcharts.com

TW (this week) — на этой неделе. LW (last week) — на прошлой неделе. NW (number of weeks) — количество недель. Vote — голос. Title — название. Developer/publisher — Издатель/Разработчик. PS (Peak position) — самая высокая позиция, которая была занята игрой за все время. Cat (Category) — категория.

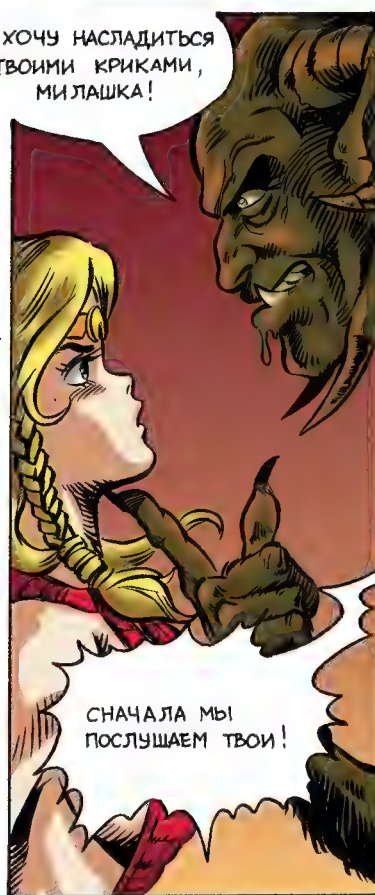
Video

	TV	UP	REV	YR	Title - Developer/Publisher	PS	GR
1	29				Gran Turismo Sony 12x11	1	RA
2	20				Banjo Kazooie Rare/Nintendo	2	PL
3	18				Tekken 3 Namco 2x11	1	FI
4	50				Sakura Wars/Sakura Taisen Red/Sega	2	ADRP
5	16				Sakura Taisen 2/Sakura Wars 2 Red/Sega	2	ADRP
6	82				Final Fantasy 7 Square 35x	1	RP
7	28				Resident Evil 2 Capcom	2	AD
8	50				Goldeneye 007 Rare/Nintendo	2	AC
9	12				Breath of Fire 3 Capcom	8	RP
10	30				Hanagumi Taisen Columns/Sakura Columns	3	PU
11	13				Panzer Dragoon Saga Team	4	RP
12	25				Grand Theft Auto DMA/BMG	8	RA
13	16				Vampire Savior Capcom	11	FI
14	15				Parasite Eve Square	14	RP
15	44				Castlevania (Symphony of the Night) Konami	6	AC
16	23				Shining Force 3 Sonic Team/Sega	12	RP
17	37				Tom Raider 2 Edios	4	ACAD
18	8				Quest 54 Imaginart/THQ	16	RP
19	30				Aburra Working Designs	9	ACAD
20	44				Formula 1 (Championship Edition) Bizarre	11	RA
21	58				Final Fantasy Tactics Square	4	RP/ST
22	70				Wild Arms Media vision/Sony	5	RP
23	2				Front Mission Alternative Squaresoft	23	SUVT
24	7				Worms 2 TwoOcean	23	PU
25	10				World Cup 98 EA Sports	15	SP
26	16				Mystical Nine Konami	20	ACRRP
27	37				Diddy Kong Racing Rare/Nintendo	2	RA
28	2				Shining Force 3 Part 2 Camelot/Sonic	28	RP
29	8				Pocket Fighters Capcom	29	FI
30	63				Langrisser 4 NCS/Mesaya	20	ST
31	16				1080 Snowboarding Nintendo	11	SP
32	6				Vigilante 8 Luxoflux/Activision	29	SH
33	15				Motocross Digital Illusions/Gremlin	23	RA
34	46				Abe's Odyssey Oddworld/GT	4	PL
35	50				Tokimeki Memorial Konami	10	ST
36	28				Game Paradise Jaleco	36	SH
37	38				Colony Wars Psygnosis	4	SH
38	11				Bust a Move 3 Taito/Natsume	29	ST
39	32				SeGa Frontier Square	15	RP
40	42				Sukoden/Gensho Sukoden Taito/Konami	7	RP
41	25				Bust a Move (Dance & Rhythm Action) Enix	30	PU
42	2				WWF Warzone Iguana/Activision	42	SP
43	14				Tenchu Sony	25	AC
44	17				Road Rash 3D Electronic Arts	19	RA
45	12				World Cup 98 EA Sports	19	SP
46	78				Mario Kart Nintendo	2	RA
47	4				Addas Power Soccer 98 Psygnosis	18	SP
48	12				Forsaken Acclaim	30	SH
49	2				Mission Impossible Infogrames/Ocean	49	ACAD
50	60				Shining (The Holy Ark) Sega	7	RP
51	18				Tenn's Arena Smart Dog/Ubisoft	14	SP
52	42				Last Bronx AM3/Sega	20	FI
53	42				Super Robot War F Banpresto	30	ST
54	36				Fifa (Road To World Cup 98) EA	8	SP
55	29				Ghost in the Shell Exec/THQ	27	SH
56	5				Jersey Devil b/henry/r/MegaToon	95	ADPL
57	10				Dragon Force Working Designs	9	RP
58	6				Mortal Kombat 4 Eurocom/Midway	56	FI
59	27				Yoshi's Story Nintendo	24	PL
60	100				Mario 64 Nintendo 9x	1	PL
61	43				Super Gem Fighter Capcom	26	PU
62	63				Persona (Revelations) Atlus	20	RP
63	6				Mortal Kombat 4 Eurocom/Midway	60	FI
64	42				NHL 98 EA Sports/Electronic Arts	21	SP
65	27				Croc (Legend of Gobbos) Argonaut/Fox	29	PL
66	75				Rage Racer Namco	15	RA
67	23				Xenogears Square	16	RP
68	13				C. Danus Taito	68	SH
69	109				Nights (Into Dreams) Sonic Team/Sega 7x	1	PL
70	24				Test Drive 4 Pitbull Syndicate/Accolade	47	RA
71	19				Beast Wars (Transformers) Takara/Hastbro	56	AC
72	23				Megaman X-4 Capcom	64	PL
73	10				Wayne Gretzky 3D Hockey 98 Alans/Midway	73	SP
74	61				Fox Sports Soccer 98 Fox Sports	28	SP
75	1				Phantasy Star Collection Sega	75	RP
76	64				X-Men vs Street Fighter Capcom	23	FI
77	67				Starfox 64/Lyle Wars Nintendo	5	SI
78	24				Monster Rancher Tecmo	56	ST
79	12				Hot Shots Golf Camelot/Sony	40	SP
80	18				Need for Speed 3 (Hot Pursuit) Electronic Arts	10	RA
81	37				Crash Bandicoot 2 (Cortex Strikes Back)	9	PL
82	1				Naughty Dog/Sony	82	RP
83	106				Azure Dreams Konami	2	PL
84	106				Tomb Raider Core Design/Edios 24x	1	ACAD
85	33				Bombberman 64 Hudson/Nintendo	30	ACPU
86	31				WCW Vs. NWO (World Tour) Asmik/THQ	19	FI
87	41				Ray Storm Working Designs/Taito	23	SH
88	10				House of the Dead Tantalus/Sega	60	ADSH
89	20				Gex (Enter the Gecko) Crystal Dynamics	32	PL
90	73				Soul Blade/Soul Edge 2 Namco	3	FI
91	3				Tales of Destiny Namco	79	RP
92	119				Guardian Heroes Treasure/Sega	2	FI
93	10				Burning Rangers Sonic Team/Sega	9	AC/SH
94	5				Albert Odyssey Working Designs	26	RP
95	106				MLB Bat Ken Griffey Baseball	28	SP
96	5				Ango/Nintendo	64	FI
97	31				Bushido Blade 2 Light Weight/Square	64	FI
98	31				San Francisco Rush Atari/Midway/GT	16	RA
99	13				Dieble Climax/Electronic Arts	54	ACRRP
100	9				Jerry McGrath SuperCross 98 Acclaim	52	SP

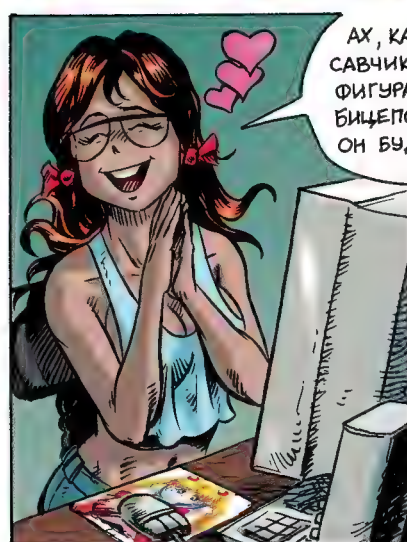
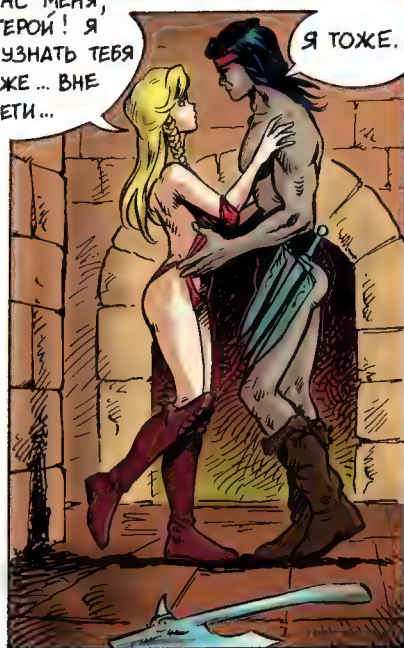


# ЛАРИСА

## и онлайн-амур









## РЕЗУЛЬТАТЫ КОНКУРСА ЧИТАТЕЛЬСКИХ ОПИСАНИЙ

Невинная идея организовать конкурс читательских описаний разрешилась бумажно-е-mail'овым шквалом, который привел авторов этой самой идеи в состояние шока. Горы конвертов, несколько мегабайт текстовых файлов — все это надлежит каким-то образом систематизировать. Я уже не говорю о самых остроумных читателях, которые умудрились прислать в конвертах... дискеты. Обычные трехдюймовые дискеты, оказавшиеся в наших руках в несколько помпозном виде. Тем не менее, рассказать придется обо всем. И обо всех. Ведь каждый участник конкурса потратил какие-то усилия, вложил в свое творение частичку души и, вне всяких сомнений, надеялся увидеть свое описание на страницах журнала. К тому же плохие статьи нам еще не попадались. Попадались хорошие, отличные, уникальные описания, прохождения, тактики, рассказы и даже небольшие повести. Однако все это опубликовать просто невозможно. Растягивать конкурс на десять лет не хотелось бы (к тому же представляю, сколько всего еще подвалит за это время), а за более короткий промежуток времени сделать это просто не получится. Поэтому поступим так. Расскажем о каждом описании игры и о каждом авторе. А опубликуем только лучшие. Точнее говоря, лучшие из лучших. Надеемся, что тогда никто в обиде не будет.

Итак, начнем, пожалуй. Кстати, с чего начинать? Кто будет первым? Не станем ломать голову, а предоставим дело случаю — на него-то никто не обидится. Возьмем первый попавшийся конверт и посмотрим... **Николаев К.С.** из Санкт-Петербурга прислал нам свое описание **Test Drive 4** и заодно открыл, так сказать, счет. Статья хорошая, автор очень точно рассказал об игре и продемонстрировал замечательное знание игровой индустрии. Не хватает лишь какого-то живого огонька, немного суховато, но в целом — очень даже хорошо. **Кирилл Кузнецов** из Московской области прислал свое описание **Дальнобойщиков**. Вполне оригинальная смесь обычного review и тактики. Кратко рассказано, наверное, обо всем, что есть в игре. Легко читается — написано простым, приятным языком. Ностальгическая статья о совершенно неизвестной игре **Doom**, которую прислал **Сергей из Владимира**, нам

всем очень понравилась. Классические оды, посвященные бензопиле, а также нехитрые советы для deathmatch, в которых автор, наверное, впервые охарактеризовал противников (психушник, маршрутник, убийца, осторожный и т.п.), напомнили организаторам конкурса счастливую молодость... Однако, несмотря на остроумный подход к делу, в описании игры допущены некоторые неточности, которые были немедленно выявлены и подвергнуты справедливому замечаниям. Хотя признаемся, порадовал нас **Сергей из Владимира**... Порадовал и **Александр Самков** из Пермской области своей тактикой к **Rebellion**, что от **Lucas Arts**. Выяснилось, что не только за рубежом есть поклонники неказистой, но весьма примечательной стратегии. Очень толковые советы и тактика. Хотя чересчур традиционное вступление («Давным-давно, в далекой галактике...») навело на мысль об организации нового конкурса на лучшее начало описания игры на тему **Звездных Войн**. Критическая статья об игре **The Note** для **Sony PlayStation** резко выделялась на фоне остальных. Во-первых, для **Sony PlayStation**. Во-вторых, **Владимир Черкасов**, приславший статью, как говорят в редакции «**Страны Игр**», «злой» автор. Порадовали строки «...по заставкам можно увидеть, что у Акуры два глаза, хотя моргает один». Все остальное в том же духе. Это вам не дифирамбы петь своей любимой игре. Короче говоря, хорошее, полноценное review. Очень милое описание **Theme Hospital** прислал **Шестаков Андрей** из Калининграда. Добрый юмор, приятный стиль, доходчивые советы как нельзя лучше подошли к миролюбивой игрушке. Что называется с чувством, с толком, с расстановкой. Статью о **Противостоянии** прислал **Рожнев Иван** из Московской области. И всем она была бы хороша, если бы не подчеркнутый авторский фанатизм. С другой стороны, более чем полное знание описываемой игры оставляет самые наилучшие впечатления. Приятно читать статью, автор которой знает, о чем пишет. **Марков Александр** из Московской области написал весьма прикольное прохождение не менее прикольной игрушки **Bevis and Butthead**. Действительно весело и хорошо написано. Не беда даже, что и игрушка

старовата. Отличное, полное review **Tobal 2** прислал **Брат Карамазов из Кисловодска**. Не можем опубликовать его по одной причине: размер. Шесть машинописных страниц — не почитается. Но то, что **Брат Карамазов** — один из претендентов на победу в конкурсе, не вызывает никаких сомнений. Очень оригинальное описание **Parasite Eve** прислал **Игумендов Максим** из Смоленска. Увлекательный рассказ, настоящий детектив в миниатюре демонстрирует истинный творческий подход к делу. При том описание игры остается описанием игры. **Александр из Москвы** прислал review **F1 Racing Simulation** от **Ubisoft**, которое навело на мысль создать в конкурсе номинацию «Самое объективное читательское описание». Автор прекрасно описал игру, нашел в ней и достоинства, и недостатки и смог сделать правильный вывод. **Кравченко Дмитрий** из Владивостока прислал неповторимое по стилю описание **Die by the Sword**. Начинается оно так: «Однажды вечером бородастый воин устроился со своей женой «девушкой» на ночь у костра». Смело. Вспоминается также «свин, рвякающий на коболов». К сожалению, через несколько абзацев стиль был утерян, и автор как-то довольно непоследовательно перешел к описанию управления. А зря. Могло бы получиться очень весело. Коротенькое, но содержательное описание **Creatures** прислал **Карпов Павел** из Москвы. В нескольких строчках — вся игра. Что ж, и это правильно. Грамотный, я бы сказал, профессиональный разгром **Men in Black** прислал **Мартынов Дмитрий** из Норильска. Доказательно и аргументировано автор пришел к единственно правильному выводу о низком качестве игрового процесса. Не согласиться невозможно. Тактическое описание **Worms 2** прислал **Матиенко Вадим** из Пятигорска. Очень точное и очень полное. Удивила интерпретация «червячих» боев. Вполне приличное review **NHL 98** прислал **Сергей Кожевников** из Москвы. Убедительно, интересно, правда, немного запутанно. И уж чересчур банальная концовка: «Купите, не пожалеете». А в остальном весьма и весьма неплохо. Борис **Шевелев** из города Элиста прислал целых два описания игр на **Sony PlayStation** — **Red Alert** и **Rascal**. Для review ни-

чего большего пожелать нельзя. Однако хотелось бы посоветовать обращать внимание на мелочи. Связь предложений друг с другом, повторение слов и так далее. Это в значительной мере облегчит прочтение и восприятие статьи. Полное прохождение **Ace Ventura** прислал **Антонченков Александр** из Москвы. Действительно полное, написано легким, приятным языком. Кстати, как выяснилось, тактики даются нашим читателям проще, чем review. Однако попадаются и очень, очень неплохие review. Так, например, **Иванов В.** прислал великолепное review **Dark Omen**. Статья написана по высшим стандартам, придаться в ней вообще ни к чему невозможно. Не можем мы ее опубликовать все по той же причине — гигантский размер. Ну, не резиновый журнал — что поделаешь! Еще один претендент на победу в конкурсе.

Теперь несколько слов о тех, кто нас удивил. Грубо говоря, речь здесь пойдет об отклонениях и прочих тяжелых случаях. **Холод Андрей** из Сургута прислал целую тетрадь, исписанную и изрисованную от начала до конца. Назвать описаниями то, что мы там нашли, язык не поворачивается. Больше всего, это напоминает любительскую страничку в **Internet**, посвященную играм. Здесь есть и дизайн, и авторский стиль и все такое прочее, однако полноценных игровых описаний нам не удалось найти. Кое-что попадает, но этого мало, чтобы мы смогли оценить работу Андрея по заслугам. Ведь если мы, к примеру, начнем оценивать не только содержание, но и форму, дизайн, то смысл в конкурсе вообще пропадет. Так что резюме тут одно: хорошо, но не совсем к месту. **Антон Галюк** из Одессы прислал описание **StarCraft**. Кстати, мы ожидали, что после тотальной «академической» критики на нас обрушатся горы разновесческих review этой игры. Ожидания оказались ошибочными. Все, чего мы дождалась — это описание жуткого полубредового сна на тему **StarCraft**. Чуть ниже вы можете с ним ознакомиться. Выводы опять-таки делайте сами. **Васютин Ярослав** из Владивостока прислал концептуальное описание игры, которую он сам придумал. В общем, оценка тут однозначна: отлично. Но не соответствует условиям конкурса. А вот



когда мы объявим конкурс на лучшую игру, придуманную читателями, описания Ярослава забыто не будет. И окончательно нас удивил некий **OLAF**, приславший целых три описания. Судьба их была необычна с самого начала, поскольку на конверте стояла загадочная пометка: «На конкурс солвов.» Мы опрометчиво решили, что мифические «солвы» — это и есть описания или что-то в этом роде. Как выяснилось после вскрытия (конвертов, разумеется), мы недалеко ушли от истины. Итак, три описания — три игры. **Lure of the Temptress, Cobra Mission и RingWorld: Revenge of the Patriarch**. Мелькнула безумная идея организовать еще один конкурс — на знание вышеуказанных игр. Напряженные воспоминания сделали свое дело — были такие игры. Правда, очень давно. Таким образом, **OLAF** смог бы установить своеобразный рекорд относительно номинации «описание самой старой игры». Однако содержание самих статей также является своеобразным рекордом. Ничего более стильного и навороченного мы еще не видели. С другой стороны опубликовать все это просто-напросто невозможно. Долго мы искали цитаты, которые можно было бы привести, чтобы охарактеризовать описания, но в то же время не оскорбить вкуса некоторых эстетов. Нашли всего несколько: «...вкладываем до тех пор, пока у мужика во 2-ом доме ваша подружка не разобьет бутыл какого-то пойла». Или вот, к примеру: «к телке в синем приставайте до упора, пока она не заледит, что мол неси вино». Читать все это, конечно, весело, но... Поменьше эмоций, господи. Спокойнее надо быть, сдержаннее. Юмор поощряется, но не в таких гипертрофированных размерах, когда он превращается в отвязно-разбитной стиль. Написать смешно, но в то же время умно, сложнее, чем разбавить описание жаргонными выражениями двусмысленного содержания.

На этом остановимся и перейдем к шедеврам в самом прямом смысле этого слова. **Кальченко Сергей** из Мелитополя прислал прохождение **Diablo...** в стихах. Говорить ничего не буду, читайте сами, сами и оценивайте.

#### Diablo (дневник лучника)

«Пишем — что наблюдаем, что не наблюдаем — того не пишем».

Ф. Беллинсгаузен.

#### Уровни 1-4

Что с часовой стало? Боже!

Вот такого я не ждал.

Всюду мерзостные рожи,

Страшно мне как никогда.

Думал я, что будет трудно

И опасно, но чтоб так...

Я смотрю на горы трупов,

Скалит зубы темнота.

Зомби из могил восстали,

Нечисть лезла из углов,

Мыши мерзкие летали,

И скелетов принесло.

Но не на того напали.

Я — воитель недурной.

И навечно засыпала

Эта нечисть предо мной.

С хрустом падали скелеты,

Бесы двигались, визжа.

Я стрелял великолепно,

Чтоб никто не убежал.

#### Уровни 5-8

Лабиринты темных комнат,

Смерть на каждом там шагу —

Это, братцы, катакомбы.

И, поверьте, я не лгу.

Факелы чадили в стенах,

Лезла из углов толпа.

Стрелы здесь дождем летели;

А в кого? В кого попал.

Чудом в драках не загнувшись,

Нечисть я послал назад,

Ибо верю: возвратившись —

Этих тварей снова в ад.

#### Уровни 13-15

Ад воистину ужасен:

Муки грешников узря,

К ним почувствовал я жалость,

Откровенно говоря.

Жалость эта гнев родила

(Злость ей в этом помогла),

Гнев же мне добавил силы

Биться с детищами Зла.

А последних была масса:

Толпы рыцарей гурьбой

В кованых своих кирасах

Шли, и я давал им бой.

Колдуны там тоже были,

Дрались молнией своей.

(Этих с наслаждением бил я,

Как охотник бьет зверей).

#### Дьявол

Пойте, веселитесь люди,

Ибо Дьявола уж нет.

Вам вредить злодей не будет

(Ну, а где же слава мне?)

В логово того урода

Был я в миг перенесен.

Много он извел народа,

Но теперь уж, баста, все!

Воины и чародеи

Шли толпою на меня.

Пламени шары летели,

Громко бряцала броня.

А потом и дьявол вышел,

Камушек во лбу горел

(Раза в два меня был выше),

Только ужас я презрел.

Долго битва наша длилась,

(Был силен сей страшный гад),

Но однако же свершилось:

Пала тварь к моим ногам.

Вырезав из твари камень,

(В нем и находилось зло),

Я своими же руками,

Камень засадил в свой лоб.

А теперь за свою душу

С Ночью я веду борьбу.

Победить мне очень нужно

Этот камушек во лбу.

Сие творение печатается с сокращениями, но вовсе не исключено, что когда-нибудь вы сможете увидеть его на страницах журнала полностью. Теперь хотелось бы

спуститься с небес на землю и поведать о двух весьма достойных review **Кондратьева Д.** из Москвы. Одно из них мы публикуем ниже.

#### Motorhead

Платформа **PlayStation** всегда была богата всякого рода гонками, будь то потрясающий по реализму **Gran Turismo** или красивый **NFSIII**. Но, как видно, слава самого великого **Gran Turismo** не дает спать спокойно ни одному из многих разработчиков.

И вот они снова и снова пытаются переплюнуть этот шедевр, но если команде разработчиков из **Polys Entertainment** удалось собрать все компоненты для хитовой игры, то все остальные с неизменным постоянством теряют один или несколько таких важных компонентов.

Команда разработчиков из **High Velocity Entertainment** сделала очередную попытку достать ту высокую планку, установленную, причем, довольно недавно. Назвать попытку неудачной не považивается язык и, возможно, она будет иметь большой успех.

Запуская игру, находим в настройках опцию, помпезно сообщающую о наличии в игре **50 fps**. Верится, конечно же, с трудом, но, о чудо — это оказывается правдой. Графика в первую очередь поражает своей кристальной чистотой, превосходящей даже пресловутый **NFSIII**.

Далее видим, что разработчики просто помешаны на всяких вариантах динамического освещения в реальном времени, фонари расставлены буквально везде, где можно было впахнуть лишние полигоны. Имеется и цветное освещение и в огромных количествах. Выпадение полигонов, как ни странно для такой графики, наблюдается довольно редко и в минимальных количествах, что не может не сказать о грамотном подходе программистов. Графика вообще — одна из самых впечатляющих сторон в игре. Но, видимо, чтобы получить такой результат, разработчики забыли о самом главном — AI. Он все так же туп и примитивен, а за него выдается некий лимит скорости оппонентов на разных уровнях сложности. Конкретно в нем буквально бесит то, что вашу машину может обогнать даже противник с машиной, которая явно проигрывает вашей по всем параметрам. Противник все так же едет,



идеально вписываясь в углы и резкие повороты. Причем он совершенно не пользуется объездами (наверное, свои принципы победы). Единственное, что утешает в данной ситуации, так это то, что они тоже могут не вписаться в поворот или въехать в тупик. При этом они так расстраиваются, что теряют направление и едут навстречу игроку. Сказать, что это мешает, значит — не сказать ничего, так как столкновение с любым препятствием заканчивается полной остановкой и потерей времени и, соответственно, места. Наличие splitscreen в игре является хорошей альтернативой AI. Трассы (в большинстве своем это урбанистические пейзажи) выглядят красиво. Отличия от версии на компьютере минимальны, отсутствуют объезд и все движимые объекты. Также игра обладает очень простым и понятным интерфейсом.

Что о звуке, то он не гениален, но и не давит, а органично вплетается в игровой процесс.

Гонка проходит довольно динамично, особенно когда вы вырываетесь на первое место. Но все это действие — самая настоящая аркада. Так что если игра и не делает переворота в гоночной империи **PlayStation**, то, по крайней мере, внесет в нее свой определенный и достаточно весомый вклад, хотя бы за счет своей бешеной графики и динамики игрового процесса.

**Достоинства:** прекрасная графика, динамичность игрового процесса.

**Недостатки:** недоделанность AI соперника, несбалансированность машин противника и игрока.

**Резюме:** отличная игра на каникулы с другом.

В review есть несколько совсем мелких ошибок, о которых я говорить не буду. Найдете — хорошо, не найдете — еще лучше. Теперь еще один обзор игры, на этот раз на **PC**. Весьма серьезный соперник предыдущей статьи, кстати говоря.

#### Descent: Free space — The Great War

**Платформа:** PC

**Жанр:** космический симулятор

**Издатель:** Interplay

**Разработчик:** Parallax Software

**Требования к компьютеру:** P-90, 16 Mb RAM, 4X CD-ROM,

Win'95, желателен 3d ускоритель

...За бортом проносящегося мимо космолета открывалась картина, которая могла бы послужить неплохим описанием Ада в представлении какого-нибудь извращенного фантаста. Ослепительные вспышки взрывов знаменовали гибель очередного корабля, плазменные заряды и лучи лазеров рвали бронированную обшивку кораблей, превращая их в бесформенную груды металлолома. Иногда незамеченное звено бомбардировщиков возникало ниоткуда неподалеку от флагманов армады, чтобы сбросить свой смертоносный груз и уйти обратно в никуда. Юркие перехватчики на форсаже проходили над зенитными батареями крейсера, отвлекая огонь на себя, давая возможность большим кораблям подойти ближе и нанести смертельный удар...

Любителям погонять по черным безднам вселенной наверняка знакома такая картина по предыдущим шедеврам, таким как **Wing Commander: Prophecy** и **X-Wing & Tie Fighter**. Но сейчас описывается творение небезызвестной **Parallax Software**, которая на этот раз решила попробовать свои силы в области космических симуляторов. Сюжет **Descent: Free Space** разворачивается в 24-ом веке, и, несмотря на такое далекое время, человечество все еще не научилось жить в мире со своими собратьями по космосу и вот уже 16 лет ведет войну на истощение с расой Васуданов. Историю конфликта никто не помнит, но договаривают, что религиозные Васуданы не переносили атеистов землян, по другой версии земляне, в порыве духа всеобщей колонизации, затронули границы империи Васада и, те сразу же без разбора ответили агрессией. Но, так или иначе, в течение многолетней войны людские и материальные ресурсы были почти исчерпаны, и воевать становилось все сложнее, и казалось, что война сама собой должна сойти на нет. Но... в один далеко не прекрасный день в галактику вторгаются корабли доселе неизвестной расы — Шиванов (так их впоследствии окрестило командование), которые ненавидят все живое и по этой же причине это «живое» и начинают истреблять. Причем делают это настолько эффективно, что землянам и васуданам не остается ничего кроме как объединиться и

попытаться всем вместе изгнать нового злого врага.

Сюжет очень сильно напоминает **Wing Commander: Prophecy**, но если уж рассуждать так, то все стратегии вообще на одно лицо, да и что можно нового придумать? В любой войне кто-то с кем-то воюет, а появление третьей силы только добавляет элемент неожиданности в игру, так как временами приходится воевать на два фронта (у васуданов, видите ли, есть организация, которой не нравится союз с землянами, по ним так уж лучше погибнуть, но не заключать никакого мира). Но только начальным сюжетом эти две игры и перекликаются.

Начнем с самого главного в игре — графики. Она выше всяких похвал. Все корабли смотрятся очень естественно, тщательнейшим образом прорисованы и, что наиболее важно, соблюдены все масштабы звездолетов. Не обманули нас разработчики — на облет флагмана флота Шиванов игрок затратит несколько минут. Поговаривали, что в **Descent'e** будет мало спецэффектов, но могу вас заверить, что их там предостаточно. Например: все мелкие корабли окружены силовым полем, и при попадании в это поле оно вспыхивает именно в том месте, куда вы попали, а интенсивность вспышки уменьшается пропорционально расстоянию от центра попадания. А если вы все же пробиваете щит врага, то при попадании в броню от нее отлетают куски (причем материальные, можете вернуться и посмотреть), а из точки попадания сыплются искры (или еще что-то). Очень интересна такая деталь: вы можете уничтожить абсолютно все, что есть в космосе, начиная с истребителя врага и заканчивая астероидами, между которых вы иногда летаете, а уж о крупных кораблях и говорить не приходится. Если вам посчастливится разнести какой-нибудь крейсер, то вы уж в полной мере насладитесь колоссальным взрывом, который произведет уничтожение (только не летайте слишком близко). А можете потом развернуться и начать разносить остатки, кому как нравится. Степень детализации регулируется в меню по своему усмотрению, но выражается это скорее не в графике, а в том, с какого расстояния окружающие вас корабли приобретут четкую форму.

Так же можно похвалить и звуко-

вое сопровождение в игре. Во-первых, фоновая музыка очень даже подходит к той ситуации, в которой вы будете летать. И самое главное то, что она не надоедает, т.е. ненавязчива. А во-вторых, очень реалистично воспроизведены звуки космического сражения, будь это выстрел лазера или взрыв ракеты, достигшей своей цели.

Единственное, в чем нас все-таки обманули — не сделали они, как обещали, разноголосой публики. Максимум чего я добился, было обретенное за часы полетов умение различать мужской и женский голоса напарников. Хотя на это можно и не обращать внимание.

И все-таки есть деталь, за которую хочется сказать отдельное большое спасибо создателю **Descent'a**. Согласитесь, когда вы садитесь за новую игру (тем более за симулятор), вы не знаете ни кнопок, ни их комбинаций и зачастую тратите время на их изучение. «А почему бы процесс обучения не воплотить в саму игру», — подумали программисты и создали несколько тренировочных миссий. В них вы будете летать вместе с инструктором, который очень подробно и на хорошем английском языке объяснит вам процесс управления, научит целиться, уворачиваться от ракет, вызывать подмогу и дозаправлять, объяснит назначение каждого прибора в кабине управления. Причем по мере появления новых видов вооружений вы будете, как это говорится, «доучиваться» пользоваться им.

Интерфейс хоть и кажется сложным на первый взгляд, является интуитивно понятным, да и то вы вряд ли будете использовать все 20 способов прицеливания (как вам нравится: «взять на прицел цель ближайшего к вам напарника...»), а базовые функции исполняются с одного нажатия соответствующей кнопки. Кстати, очень удобно то, что показания приборов выведены на полупрозрачный экран кабины управления (вернее, это выведенные приборы полупрозрачны), и нет ничего лишнего или недостающего. Теперь вы будете знать состояние текущей цели, ее скорость, степень повреждения систем. Так же на экран выведена информация обо всех ваших сотоварищах (не так детально, но даже кружочки с цветовым индикатором повреждений очень помогают). Интересно выполнена система коммуникаций: вы можете разговаривать



со всеми своими напарниками, а с врагом — нет, хотя так иногда хочется ругнуться. Зато своим вы можете отдать любой приказ, который они (можете не волноваться!) выполнят даже слишком дословно.

А вот зайти в хвост противнику и безнаказанно шарашить оттуда вам больше не удастся — вас тут же «вынесут». Интеллект компьютера возрос до неузнаваемости, и хоть он по-прежнему не научился разрабатывать свою тактику относительно игрока, но за пару миссий способен выделить наиболее активного стрелка, и тогда на его душу выпадет больше врагов в будущем. А с любимым приемом любого пилота — садиться на хвост — компьютер борется не оригинальным, но эффективным способом: враг, на хвост которому вы сели, начинает очень сильно дергаться из стороны в сторону (не улетать вбок и не закладывать виражи!), а тем временем второй истребитель противника садится на хвост вам, да так тихо, что вы и сами не заметите, пока поздно не будет.

Радует, радует, радует динамичный и реалистичный процесс полета, великолепная графика, возросший AI компьютера, разнообразие кораблей, приятно и то, что эти корабли имеют огромное различие, как в вооружениях, так и в скорости и в степени защиты. Но как это ни обидно, **Descent: Free Space** тоже имеет свои недоработки. Не то что б их было очень видно и они были существенны, но общее впечатление от игры они, конечно, подпортят.

Начнем с того, что в **Descent'e** нет никакого главного героя, тут нет вообще никаких действующих лиц. Помните Командира Крыла? Вездесущий Маньяк, недотепа Маэстро, отважный Блэир и др. сопровождали вас на протяжении всего сериала. Игрок видел СЕБЯ в процессе игры! Здесь же вы не увидите даже своего настоящего лица, не то что физиономию напарников. Разработчики не стали утруждать себя придумыванием имен вашим сотоварищам, ограничившись порядковыми номерами. Таким образом, безнадежно потеряна атмосфера настоящего боя, где рядом с вами летит верный друг, который, если что, вас прикроет, и создается впечатление, что вы возглавляете эскадрон туповатых компьютеров. По этой же причине весь сюжет вы узнаете из сводок новостей за не-

делю, а не из видео-вставок, как раньше. Вообще, конечно **Descent** очень много проигрывает тем, что он лишен живого видео, и те редкие мультики, что вы увидите, действительно всего лишь мультики. Согласитесь, когда для создания игры приглашают профессиональных актеров, это сразу подчеркивает серьезность намерений авторов.

Второе, что очень сильно огорчает, это то, что наравне с явным прогрессом в области интеллекта противника, очевиден «регресс» AI ваших напарников. Без вашей команды они не будут делать ничего! Надо крикнуть **ENGAGE ENEMY FORCES**, только тогда они начнут шевелиться. Почему шевелиться? Да потому, что даже если ваших кораблей будет в два раза больше, один или два ваших напарника умрут погнаться. В простейшей ситуации. Еще что заметно далеко не сразу... оппоненты двигаются по строгой траектории, зачастую врезаясь в вас, а когда вы играете на последнем уровне сложности (столкновение с объектом отнимает не меньше 10%) и вдруг взрываетесь, на экране лишь надпись: **Killed by collision with BETA 1**. В голове только одна мысль — догнать этого умника и замочить, но приходится переигрывать миссию.

И, наконец, последнее упущение разработчиков, подмывающее общее впечатление об игре. Дело в том, что начало и конец миссии просто обрезан, т.е. после окончания брифинга вы попросту оказываетесь в N-ой точке пространства, а после окончания боя вы, нажав клавиш **ALT-J**, благополучно уходите в никуда (теоретически вы возвращаетесь на свой флагман). Но, простите, когда же мы вылетаем с флагмана? А где тот самый момент возвращения, который так хорошо был отработан в **Wing Commander'e**? Нет, я могу понять, что после взлета и ухода в подпространство мы окажемся в нужной точке, не тормозя всякий раз, когда в поле зрения попадает вражеское звено, а так же то, что мы можем покинуть поле боя в любой момент (мы не обязаны перебить всех врагов). Но нежелание авторов поработать над мелочами повергает меня в печаль.

**Descent: Free space** должен был стать интересной игрой, в которую можно было бы играть не один раз. И что характерно — он ею стал, но настоящим шедевром,

эталоном качества ему не быть. Он, конечно, займет свое место на полке жанра, на одной ступени с такими творениями, как серии **Wing commander'a** и **X-Wing & Tie Fighter**, но мне за эту игру обидно — она создавалась для большего, чем просто клеймо «достойный продолжатель жанра». Прекрасно выполненная техническая сторона игры многое обещала еще на скриншотах, но...авторы как-то упустили из вида тот момент, что помимо безупречных графики и звука нужна еще и атмосфера игры, сюжет, и всякие там мелочи, придающие особый интерес. Меня не раз посещала мысль: если бы взять графику и звук от **Descent'a**, а все остальное от **Wing Commander'a: Prophecy**, то получился бы настоящий шедевр! Но этого не случилось. Тем не менее, эту игру я бы посоветовал всем любителям космических симуляторов, как образец того, к чему надо стремиться и чего ждать от издателя, да и просто если вы хотите насладиться красотами космоса.

**Достоинства:** Великолепно выполненная техническая сторона процесса, графика, звук, множество кораблей и оружия.

**Недостатки:** Сделан основной упор на сам процесс боя, в ущерб видео-вставкам и мелочам, описанным выше.

**Резюме:** Образец высокого качества, достойный любителя жанра.

Теперь пресловутое описание **StarCraft** от **Антон Галюка** из Одессы:

Все началось с того, что генерал Дюк захотел организовать базу Мар Сара. Мы прилетели и стали осваиваться. Однажды вечером возле главной части базы собралась нестройная толпа вормов (назвались зергами). Потоптавшись с часок, они стали ломиться в пределы дозволенного: напали на SCV! Охранники пытались их отговорить, но напрасно. Хотят они, видишь ли, нас всех перекусать и базу взорвать! Непорядок — пришлось их заставить замолчать. Странные какие-то. Вдруг проснулась рация, некий Плэй Ер хотел, чтобы мы отправились в сектор 326785432. Там надо найти некоего Дж. Рейнора. Кто таков? Не ведаю.

Встретили Рейнора. Оказался хорошим мужиком, дал поиграть игру (жаль, в пиратском варианте). На это он ответил, что ее скачал у конфедератов. Ага. Конечно. Конфедераты разве пираты? (о! рифма!). Тут, как назло, прилетели зерги! Прилетели на каких-то птичках (каких, не ведаю) и давай по нам стрелять. Пришлось их всех перестрелять (птичек жалко!).

Прилетели на базу. Установили игру на наш **Pentium 5** (intel outside) 999Mhz with 7dfx Voodoo 3. Маленько притормаживая, игра загрузилась... и выгрузилась в Windows 3111. Пошли искать компьютер, на котором бы она пошла.

Ура!!! Нашли! **Pentium MMX** (это еще что за бяка?) 200 with 3dfx Voodoo with Windows 95. Оказалось, что игра называется Старкрафт. Что-то он мне напоминает. Вдруг заходит генерал Дюк и засекает меня за Старкрафтом. Злости его не было конца... Когда все прогрессивное человечество работает, играя в **GAG!**, я играл в Старкрафт!

Разжалован в коммандеры. Вышел погулять — вижу пластилинового человека, зовут его Неверр, а фамилия у него Худ. Ходит здесь, грязь развозит. Вот мы его и прихлопнули. Вдруг ворвались к нам на базу орки с криками **«Krush, Kill and Destroy!»** и с плакатами «Даешь Reset!»

Проснулся я возле своего ПК. Опять заснул возле него. Здесь на экране **StarCraft**, а на столе письмо к Вам на конкурс рассказа. Посмотрел в зеркало. По-моему, я становлюсь похожим на Ларри Лаффера (нет, слава Богу, показало). Надо бы перестать играть в игры и выключить ПК!

Вот такое вот описание. Не без юмора, но и с изрядной долей бреда. Впрочем, творческий подход к делу тут очевиден.

Что ж, пора подвести итог. Конкурс продолжается. Как будем искать победителя? Предлагаю все сделать по справедливости. Редакционное жюри оценивает опубликованные статьи, а вы — опубликованные. Итак, присылайте свои письма с указанием фамилии автора и названия статьи, которая вам больше всего понравилась.







# Внимание!

Размещение рекламы в журнале «Страна Игр».

**Рекламная служба:**  
**тел.: 797-1489, 124-0402**  
**факс: 125-0211**  
**Игорь Пискунов**

## Основные распространители журнала «Страна Игр»

### Москва

1. «Логос-М» — (095) 200-2122  
 Страстной б-р, д. 3  
 ул. Баррикадная, д. 2  
 ул. Старый Толмачевский пер., д.5, под. 2  
 ул. Волхонка д. 6, стр.1  
 ул. Краснопрудненская, д.7/9  
 ул. 2-я Звенигородская, д.13  
 ул. Верхняя Сыромятническая, д.2
2. «Глобус» — (095) 240-7405
3. «Маарт» — (095) 128-9904
4. «Бука» — (095) 111-5156
6. «Ода» (региональный  
 распространитель) — (095) 200-2328
7. «Сегодня-Пресс» — (095) 252-4661
8. Вячеслав Попов — (095) 792-7022



Розничное распространение  
 в Московском Метрополитене  
 Агентство «Метропресс»  
 (095) 270-0703

9. АРТИСС — (095) 158-9754
10. «Титул» — (095) 229-6641

### Санкт-Петербург

1. «Дом Книги» — (812) 219-4923
2. «МетроПресс» — (812) 294-1109
3. «СИИР» (союз издателей  
 и распространителей) — (812) 316-2588
4. «НЛО» — (812) 277-2289
5. Пушкинская, 14 — (812) 164-9435
6. Андрей Маслов — (812) 525-2163

### Сибирь и Дальний Восток

«Триот» (Москва)  
 (095) 170-6890 (авиадоставка)

### Латвия

«636» Рига — 7 212 848  
 факс: 722-92-78, e-mail: 636@binet.lv

### Казахстан Алма-Ата

Азия Компьютер Лэнд — 50-3797  
 Торговая сеть «Фэнтези» — 41-03-31

### Отдел распространения журнала «Страна Игр»

тел. (095) 124-0402, факс (095) 125-0211

e-mail: vladimir@gameland.ru

Склад: тел./факс: (095) 207-0962

Самвел Анташян

тел. (095) 799-3192

e-mail: samvel@gameland.ru

Алена Скворцова

Тел.: (095) 729-9284

e-mail: alyona@gameland.ru

Ищем распространителей на территории  
 Израиля, Прибалтики и Украины

**ВНИМАНИЕ! Редакционная подписка ЗАКРЫТА! Подписаться на журнал можно ТОЛЬКО на почте через ОБЪЕДИНЕННЫЙ КАТАЛОГ.**

### ВНИМАНИЕ!

Со II-го полугодия 1998 года  
 Вы можете подписаться на  
 журнал  
 «СТРАНА ИГР» с CD-диском.  
 Индекс в Объединенном  
 каталоге  
 (том 1, стр. 149) — **86167**.  
 Стоимость 1-го номера —  
 22,5 руб., стоимость 6-ти  
 номеров — 135 руб.

Журнал без диска — индекс  
 в Объединенном каталоге  
 (том 1, стр. 149) — **88767**.  
 Стоимость 6-ти номеров —  
 92,4 руб.

**Подписка открыта  
 с марта!**

### ВНИМАНИЕ!

#### Лотерея

Годовых Подписок!

Подписчики журнала

«СТРАНА ИГР»

на 1998 год

автоматически участвуют  
 в Лотерее.

#### Призовой фонд:

видео- и компьютерные игры,  
 приставки, всего  
 на сумму \$ 5 000.

Для участия

в Лотерее

пришлите нам копию  
 квитанции подписного  
 абонемента с полным  
 адресом и именем

(просьба писать разборчиво!)

**Спасибо Вам, верные  
 поклонники!**

Ф. СП-1

### АБОНЕМЕНТ

на газету-  
журнал

**СТРАНА ИГР**

(наименование издания)

(индекс издания)

Количество  
комплектов

на 1998 год по месяцам:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Куда

(почтовый индекс)

(адрес)

Кому

(фамилия, инициалы)

### ДОСТАВочная КАРТОЧКА

на газету-  
журнал

пв

место

ли-  
тер

(индекс издания)

**СТРАНА ИГР**

(наименование издания)

Стои-  
мость

подписки  
пере-  
адресовки

руб.

коп.

руб.

коп.

Количество  
комплек-  
тов

на 1998 год по месяцам:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Куда

(почтовый индекс)

(адрес)

Кому

(фамилия, инициалы)



*Всё, что нужно  
для полёта!*



*Мы ждём Вас!*



# Откройте МИР КОМПЬЮТЕРОВ в салонах КомпьюЛинк



## Компьютеры для дома и офиса

CLR Entrada	AT5-EA200	\$535
CLR Infinity	PT2-EA300	\$1080

AcerPower	3000NP	\$490
AcerEntr	3000	\$474
AcerAspire	3000PD	\$998
AcerPower	6400	\$762
AcerAspire	5000E	\$1471

Compaq	DeskPro	1000DT	\$795
Compaq	Presario	2240	\$853
Compaq	Presario	4540	\$1086
Compaq	Presario	4620	\$1703
Compaq	Presario	4860	\$2419

## Лазерные и струйные принтеры

Epson Stylus	Color 400	\$214
Epson Stylus	Color 600	\$281
Epson Stylus	Color 800	\$357
Epson Stylus	Color 1520	\$899
Epson Stylus	Photo 700	\$331
Epson Stylus	Photo EX	\$579
Epson Stylus	1500	\$469
HP DeskJet	670C	\$214
HP DeskJet	690C+	\$257
HP DeskJet	720C	\$315
HP DeskJet	890C	\$355
HP LaserJet	Companion	\$176
HP LaserJet	6L / 6P	\$419 / \$799
HP LaserJet	4000 / 4000N	\$1296 / \$1747
HP LaserJet	5000 / 5000N	\$1659 / \$2369

## Сканеры

Epson GT 5000	BiDi / SCSI	\$269 / \$319
Epson FilmScan	BiDi/SCSI	\$432 / \$449
HP ScanJet	5100C	\$285
HP ScanJet	6100C	\$749
Primax	9600 Direct	\$159
Primax	9600 Profi	\$229
Dysan	SCF 3600P	\$89
Dysan	SCF 6120	\$149

## Цифровые фото- и видеокамеры

Epson PhotoPC	600	\$699
Kodak	DC120	\$749
Kodak	DC200	\$689
Kodak	DC210	\$925
Panasonic	NV-DS1EN-miniDV	\$1599
Panasonic	NV-DS5EN-miniDV	\$1995
Panasonic	NV-DX100EN-miniDV	\$2575
JVC	GR-DVL9000-miniDV	\$2090

## Мониторы

CLR VisionPro	15"	\$199
CLR VisionPro	17"	\$365
CLR VisionPro	17"plus	\$470
NEC MultiSync	A500 15"	\$233
NEC MultiSync	E500 15"	\$298
NEC MultiSync	M500 15"	\$321
NEC MultiSync	A700 17"	\$447
NEC MultiSync	E700 17"	\$618
NEC MultiSync	P750 17"	\$723
NEC MultiSync	LCD400V 14"	\$1380
NEC MultiSync	LCD2000 20"	\$8435
NEC MultiSync	LCD1510V	\$1519
Nokia	449 Xi 15"	\$320
Nokia	447 Za 17"	\$516
Nokia	447 Xpro 17"	\$840
Nokia	447 Xpro/a 17"	\$850
Nokia	446 Xpro 19"	\$1072
Nokia	445 Xav 21"	\$1693
Nokia	445 Xpro 21"	\$1995
Panasonic	P50 15"	\$265
Panasonic	S-70 (TX-D7F35-G)	\$483
Panasonic	SL70 17"	\$534
Panasonic	P70 17"	\$567
Panasonic	PanaFlat 17"	\$687
Panasonic	TX-D2162 21"	\$1058

## Мультимедийные колонки

PRIMAX SoundStorm	60w	\$20
PRIMAX SoundStorm	120w	\$27
PRIMAX SoundStorm	300w	\$62
PRIMAX SoundStorm	3D Subwoofer	\$67
PRIMAX SoundStorm	240w	\$50
Altec ACS-45		\$136
Altec ACS-48		\$212
Diamond HPM-4060		\$581
Diamond HPM-4100		\$731

## Обучающие и развлекательные программы

Lingua Land.	
Обучение с приключением	\$22
Английский в три приема!	
Французский в три приема!	
Немецкий в три приема!	\$42/\$46
Английский.	
Путь к совершенству	\$49/\$53
Курс математики для школьников и абитуриентов	\$25
АБВГДейка	\$19
"Пой со мной!"	\$18
"Кузя"	\$19
Иван Ложкин. Цена свободы	\$18
"Кухни мира 98"	\$23



## КОМПЬЮТЕРНЫЕ САЛОНЫ:

ст. м. "Кутузовская"  
Кутузовский пр., 33А  
тел.: 956-4848 (три линии)

ст. м. "Арбатская"  
Новый Арбат, 8, 2-й этаж  
тел.: 913-6962, 913-6963

ст. м. "Лубянка"  
Новая площадь, 10  
тел.: 797-3197, 935-8891

ст. м. "Проспект Вернадского"  
ул. Удальцова, 85, корп. 2  
тел.: 737-7848, 935-8892

ст. м. "Маяковская"  
Садовая-Триумфальная, 12  
тел.: 209-5495, 209-5403

ст. м. "Черкизовская"  
Щелковское ш., 5, стр. 1  
тел.: 742-9087, 742-9089

ст. м. "Войковская"  
Ленинградское ш., 17  
тел.: 742-4148, 742-4149

ст. м. "Багратионовская"  
ул. Сеславинская д. 24,  
тел.: 145-1506

Информационно-справочная служба:  
737-8855, 935-8891 (7 линий)

Техническая поддержка : 737-0088,  
131-4222, 131-4329 с 10.00 до 22.00  
без выходных

На всю технику предоставляется  
бесплатная гарантия!

Принимаются к оплате  
кредитные карты

Действует система  
скидок Countdown



http://www.compulink.ru

**КомпьюЛинк®**



# 1C АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

# 1C МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:

123056, Москва, а/я 64,  
ул. Селезневская, 21,

Тел.: (095) 737-92-57  
Факс: (095) 281-44-07  
admin1c@1c.ru, www.1c.ru



© 1998 1C • © 1998 Buka Entertainment • © 1998 Nival Entertainment

1C  
Фирма «1С»

buka  
BUKA ENTERTAINMENT

NIVAL  
entertainment

Игра «Аллоды: Печать тайны» совмещает в себе лучшие качества двух популярных жанров - Рольевой игры и Стратегии реального времени.

Аллоды - изолированные участки мира, в каждом из которых возможны неожиданные встречи и странные обитатели. Один из аллодов отмечен печатью тайны: никто из тех, кто попадал туда, еще не вернулся назад. Что происходит на этом аллоде, кто стоит за происходящим?

*Эту тайну предстоит разгадать вам!*

Сюжет игры захватит вас с самого начала. Сила и хитрость, ненависть и дружба, благородство и предательство - все встретится на пути героя, решившегося на борьбу со злом.

## Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

<p><b>Москва</b> ул. Тверская, 19, маг. «Академика» (м. «Пушкинская») ул. Смольная, 24А, маг. «АЮ+» (м. «Речной вокзал») ВВЦ, пав. «Центральный», ярмарка «Компьютеры от Я до А» ул. Тверская, 25, маг. «МИКС» (м. «Маяковская») Ленинский пр-т, 87/1, маг. «Тигрис» (м. «Ленинский проспект») ВВЦ, пав. 69 (IV), «Интернет-салон» (м. «ВДНХ») Комсомольский пр-т, 28 (МДМ), «Интернет-салон» (м. «Фрунзенская») ВВЦ, пав. 48 (м. «ВДНХ») ул. Земляной Вал, 2/50, маг. «Оргтехника» (м. «Курская») «Центр Детский Мир», центр. линия, 1 этаж, «Школа XXI века» (м. «Лубянка») Овсенный б-р, 7, корп. 2, комп. салон фирмы «LANDATA» (м. «Крылатское») ул. Народного Ополчения, 28, корп. 1 Можайский вал, 1, маг. «Атлант Компьютер» (м. «Киевская») ул. Щербаковская, 40/42, маг. «Атлант Компьютер» (м. «Семеновская») ул. Авиамоторная, 57, маг. «Формоза-Альга» (м. «Авиамоторная») ул. Садовническая, 25, маг. «Орки» (м. «Новокосинская») ш. Энтузиастов, 13, маг. «САВВИН» (м. «Авиамоторная») ул. Крестовский, 14, маг. «Синематор» (м. «Университет») Ленинградский пр-т, 80, корп. 20, ТД «Офис Плюс» (м. «Сокол») ул. Пятницкая, 59, маг. «Аэртон» (м. «Новокосинская»)</p>	<p>Оружейный пер., 13, корп. 2 (м. «Маяковская») Кашинское ш., 66, корп. 3 ул. Вавилова, 55/7, маг. «Академика» (м. «Академическая») Алтуфьевское ш., 58 (м. «Отрадное») Шилкинский пр-д, 43, к. 3 Ленинский пр-т, 62/1, маг. «Химодобры» (м. «Университет») ул. Автозаводская, 17, стр. 1, офис 44 ул. Свободы, 71 Абазан ул. Пушкина, 113 Алматы ул. Фурманова, 42 ул. Маркова, 44, оф. 315 Ангарск квартал 278, 2, 3 эт. Армавир ул. Коптева, 264 Архангельск ул. Имма, 7 Барнаул ул. Давыдовская, 7 ул. Ленина, 106, оф. 323 Береznики пр-т Ленина, 12А Биробиджан ул. Шолом-Алейхейма, 25 маг. «Аудио-Видео» Братск ул. Депутатская, 17 Брянск ул. III Интернационала, 2, 59 Верхняя Пышма ул. Ленина, 42 Владивосток ул. Фофанова, 6, оф. 3 Океанский пр-т, 140, маг. «Академика» Владимир ул. Московская, 11</p>	<p>Дубна ул. Бекетова, 11, маг. «Эрикан» Екатеринбург ул. Мира, 28 ул. Шеймана, 57 Жуковский ул. Гагарина, 24, к-тр «Валет» Зеленоград корп. 110БЕ, маг. «Nika Computers» Иваново ул. Ленина, 5, маг. «Мысль» Ижевск ул. Советская, 8А Иркутск ул. Урицкого, 4 маг. «Мир Компьютеров» Калининград Ленинский пр-т, 13-15 Киров ул. Московская, 12 Красногорск ул. Заводская, 22А Краснодар ул. Чапаева, 85А ул. Старокубанская, 118 Красноярск пр-т Мира, 37 ул. Урицкого, 61, «Дом науки и техники» Курган ул. Красная, 55 Курск ул. Гагарина, 2 Магнитогорск ул. Ленина, ЦУМ Минск ул. Полевая, 28 салон «SKY SYSTEMS» пр. Седина, 16, маг. «Кадр», салон «SKY Мир Мультимедиа» Мурманск ул. Ворожского, 15А пр-т Ленина, 7А</p>	<p>Нефтеюганск мкр. 2, д. 23 Невинномысск ул. Гагарина, 55 Нижневартовск ул. Менделеева, 17П пр. Победы, 6 Нижний Новгород ул. Маслякова, 5, оф. 37 ул. Карла Маркса, 32 Новгород Григорьевское шоссе, 14А, маг. «НПС» Новосибирск Красный пр-т, 157/1 ул. Державина, 75 пр. К. Маркса, 20 Норильск пр-т Ленина, 22 ул. Б. Хмельницкого, 5-1 Новосибирск ул. Киевская, 8 Одесса ул. Жуковского, 34 Оренбург Матросский пер., 2 ул. Володарского, 27, маг. «Jazz» Орехово-Зуево ул. Ленина, 44А Орск ул. Станиславского, 53 Пермь ул. Большевикская, 75, оф. 200 ул. Большевикская, 75, оф. 509 ул. Борчинина, 15 ул. Ленина, 66, «ГосНИИУМС» Комсомольский пр-т, 37-47 Пятигорск ул. Московская, 84 Рига ул. Дзержинская, 14 Ростов-на-Дону ул. Большая Садовая, 70 салон «Лавка Гандальфа»</p>	<p>Самара мкр. Старо-Загора, 202, ТЦ «Коллеж» (секция «Золотая нива») ул. Ершовская, 3-219 Санкт - Петербург Измайловский пр., 2, маг. «Микробит» Невский пр-т, 131, маг. «Эрикан» Литейский пр-т, 1, оф. 304 Computer service Литейский пр., 59, Компьютерный центр «Кей» Каменноостровский пр., 10/3, Компьютерный супермаркет «АСКОД» Невский пр-т, 28, «Санкт-Петербургский Дом Книги» ул. Караванная, 16, маг. «1С:Мультимедиа» ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж Наревская пл., 3, маг. «Ажс» ул. Большая Морская, 14, маг. «Эксперт-Телеком» Московский пр., 66, маг. «Компьютерный Мир» Магазины «MailСon» наб. р. Фонтанка, 6 Гражданский пр., 15 пр. Просвещения, 36/141 пр. Народная, 16 пр. Большевиков, 3 Самара ул. Садовая, 2125, маг. «Книги» (Самарская площадь) Саратов 3-я Дачная, Компьютерный салон «Вавилон», ТЦ «Поволжье» Симферополь ул. Севастопольская, 24/1</p>	<p>Смоленск ул. Октябрьской революции, 13 Сосновский бор ул. Сидерская, 7 Сочи ул. Советская, 40 Сургут ул. Майская, 6/2, Технопарк «ЧИП» Сыктывкар ул. Коммунистическая, 62 Таллинн ул. Гумана, 16, Компьютерный салон «IBEKS» Тарту мит., 71 Тольятти ул. Ленинградская, 53А Тюмень Центральный универмаг, 1эт. ул. Геологразведчиков, 2-58 Улан-Удэ ул. Хахалова, 12А Хабаровск ул. Стрельникова, 10А Химки Юбилейный пр-т, 60 Чебоксары ул. Хузанга, 14 Челябинск ул. Энтузиастов, 12 Свердловский пр-т, 31, компьютерный салон «BEST» ул. Пушкина, 65 компьютерный салон «Wiener» Череповец Советский пр., 305 маг. «Виртуальная реальность» Чита ул. Амурская, 91 Южно-Сахалинск Емельянова, 34А, маг. «Орбита» Якутск ул. Аммосова, 18, к. 56 Ярославль ул. Свободы, 52</p>
--	---	---	---	--	--

а также в фирменных магазинах:

«Теннисистка»: ул. Монтаяева, 7/2 (м. «Щелковская»); ул. Профсоюзная, 16, к. 10 (м. «Академическая»); ул. Пушкинская, 4 (м. «Кузнецкий мост»); пл. Победы, 15 (м. «Кутузовская»); ул. Краснопресненская, 22/24 (м. «Красносельская»);  
«Патриот»: «Виртуальный мир» Волгоградский пр-т, 1 (м. «Пролетарская»); «Электронный мир» Ленинский пр-т, 70/11 (м. «Университет»); «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7 (м. «Улица 1905 года»); «Галерея Домино»: Калужская пл., 1 (м. «Октябрьская»);  
«М. Видео»: ул. Маросейка, 6/8 (м. «Китай-город»); ул. Никольская, 8/1 (м. «Пл. Революции»); Чонгарский б-р, 3, корп. 2 (м. «Варшавская»); Столешников пер., 13/15 (м. «Кузнецкий мост»);  
«Техмаркет»: ул. Русаковская, 2/1 (м. «Красносельская»); ул. Молодежная, 1 (м. «Новогиреево»); ул. 8 Марта, 10 (м. «Динамо»);  
«МИР»: Волгоградский пр., 133 (м. «Кузьминки»); ул. 2-я Владимирская, 40 (м. «Перово»); Дмитровское ш., 43 (м. «Петровско-Разумовская»); Серпуховской вал, 5 (м. «Тулъская»); Чонгарский б-р, 16 (м. «Варшавская»); ул. Воронежская, 7 (м. «Домодедовская»);  
«Электрический мир»: ул. Чертановская, 1В, к1 (м. «Чертановская»); ул. Новокосинская, 36 (м. «Новогиреево»); ул. Полярная, 2 (м. «Медведково»); ул. Жулебинский б-р, 9 (м. «Выхино»); ул. Люблинская, 157 (м. «Марьино»);  
Дмитрия Донского б-р, 2а (м. «Правская»); Ореховый б-р, 15 (м. «Домодедовская»);  
«Денди»: ул. Красная пресня, 34 (м. «Улица 1905 года»); ул. Петровка, 12 (м. «Кузнецкий мост», «Охотный ряд»; переход м. «Театральная» — ГУМ; Ленинский пр-т, 99 (м. «Юго-Западная»);  
«Белый Ветер»: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 этаж, ул. Никольская, 2, ГУМ 1 этаж, ул. Садовая-Кудринская, 7, ГУМ на Садовом.



